DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

3. ÅRGANG NR. 1 JAN. - FEB. 1987 PRIS KR. 29.85

MASSER AF SPIL TIL COMMODORE, AMSTRAD OG SPECTRUM

ÅRETS SPIL KÅRET!

TÆT PAKKET MED SPILTESTS, ANMELDELSER, TIPS, POKES, PREVIEWS OG DE HOTTESTE NEWS!!

VIND EN COMPACT DISC



KÆMPE KONKURRENCE

Det bedste fra spillehallerne

SPACE HARRIER er et af årets bedste spillehalsspil!

Sega inviterer dig på en tur ud i fantasien med dette fantastiske 3D aktionsspil som har væltet spillehallerne verden over.

Gør dig klar til en spændende tur ud i fremtiden.

Efter mange måneders udvikling er han her endelig – Scooby Doo i hans egen morsomme computertegneserie. Med design og programmering af Gargoyle Games er Scooby Doo blevet til et forrygende arcadespil, der er lige så morsomt at se på, som det er spændende at spille.

* Nogle versioner er endnu ikke udkommet.

Spectrum	Kass
C16	Kassette
Commodore	Kassette
Commodore	Diskette
Amstrad	Kassette
Amstrad	Diskette



Skærmbillederne er fra forskellige versio



PCS Møngevej 37, 3210 Vejby Tlf. 02-30 54 88

Magna Trost Ryesgade 3 (01) 39 20 39

QUICKSOFT tlf. 01 - 24 12 33

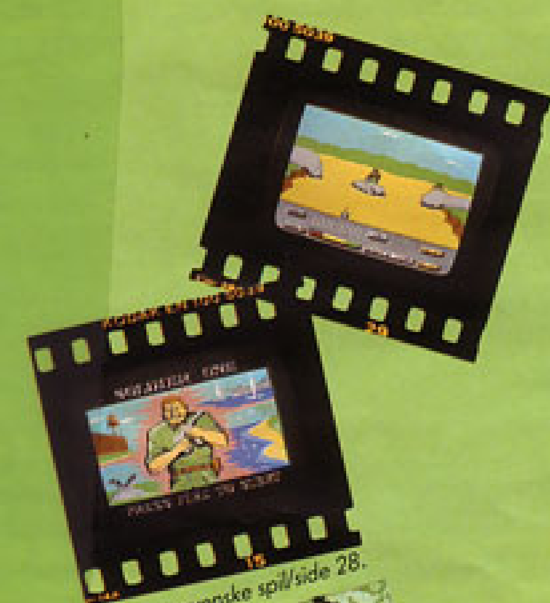
elite

Næste nummer af "SOFT" er på gaden den 19. februar

SOFT

Fra 86 til 87. Ja, vi kan også tælle her på SOFT, og sandelig om det ikke er ved at være nu-skal-vi-gøre-status tid igen. 86'eren gav os game på game på game. Og som du kan se i dette nummer, var der faktisk en flok banebrydende imellem. Tag "TT Racer", hvor otte computere kan køre det samme spil på een gang via netværk. Eller "Lightforce", der satte nye standarder for grafik a la Amstrad. For slet ikke at snakke om "Firelord", "Ikari Warriors" eller "1942". Du kender et godt spil, når du ser det! Og hvad bringer 87'eren så til de savlende joystickryttere? Check vores PULS-sider, hvor nyhederne om de hotte games står at læse first time ever.

En af nyhederne er "TAST!", et rent programblad fra redaktionen bag "SOFT". "TAST!" ligger i din kiosk i dag og er stoppet med de nyeste kvalitetslistninger, klar til at du selv taster dem ind. Så der må være lidt for dem, der mangler taste-ind-spil i "SOFT"...



Tæt på de seneste svenske spil/side 28.



Blood 'n' Guts fra Malmö/PULS

4/Vietnam
De, der oplevede krigen, glemte den aldrig. De, der så spillet, glemte det aldrig. "SOFT" har sat lup på vel nok årets mest realistiske krigs-simulation.

6/Kalejdoskop C64
Driv din Commodores grafik til det yderste

8/PULS
Hot, hottere, PULS. Husk, hvem der er først med det sidste på news-fronten. Vi har check på pulsen og hvad der rør sig!

15/På skrå brædder
Spectrum-listning med gang i! Slå strax op på side 15 og begynd indtastningen.

16/Ræs på netværk
Hvad sker der, når man slutter 8 computere i ring og spiller det samme spil i netværket? Anmelderne går amok.

18/Vind en CD
Yes! En ægte Compact Disc afspiller kan blive din, takket være "SOFT" og det nye Boulderdash Construction Kit.

20/Løs Ringenes Herre
Kirkegård tager dig vel gennem Tolkiens eventyrland med sin komplette løsning til "Lord of the Rings".

22/Nat for Imagine
Bang har notesblokken fremme i sit ene-interview med Mike Daniels fra den nye Konami-distrubutør. Og få lidt inside-info på Jail Break samtidig.

24/Ildens Herre
"Firelord" er titlen på den seneste Hewson-release. Kan den leve op til forgængerne "Uridum" og "Alleykat"?

26/Spillemaskiner
Nu kan du selv få grillbar-spillene hjem i stuen. Vi går tæt på Nintendos nyskabelse: En skotøjsæske, der kan spille og spille og spille og . . .

28/Elitesoldat som kanonføde
Godt forsøgt er . . . Nej, om igen. Svenskerne vil meget gerne, men det halter desværre lidt med kvaliteten af deres første spil-produktioner. Vi tilbundstester "Soldier One" og "Captured" fron Amercian Action AB i Malmö.

31/Atomkraft
Der er masser af kernekraft i Eurogolds første release, så bare "go in gang" med at læse anmeldelsen . . .

32/Computer Othello
Amstrad-ejere har noget at hygge sig med og en værdig datomat-modspiller i vel nok det mest avancerede Othello-spil til dags dato. Tast det selv ind.

34/SOFT CHECK
De allerhotteste, aller-råtjekkede og allerringeste spil i mands minde: Se holdet skære ansigter over dem alle sammen over ti sider med checkede checks: Soft Check.

44/SOFT HITS
Der sker ting og sager på Danmarks tungeste data-hitliste. Omvæltninger, kalder Rasmus Kirkegård Kristiansen det.

46/Arcade Action Aid
Og så er der tonsvis af snyderier på spil i hjælpeafdelingen for nødstedte game-typer! Cheat is the name of the game!

48/SOFT Mail
Hvem andre end vores La Chrissy er blevet overdynget med røde roser og askebægre? Ja, slå selv op på side 48 og kontroller den seneste postbesørgelse.

52/Preview-Preview
Scoops, kalder vi selv indholdet i den nye faste "SOFT"-sektion. Vi snakker selvfølgelig om tidligtest af "Tiger Mission" og "Knucklebusters"!

54/Kampen mod lyset
Morten S-N forsøgte at være hurtigere end lyset, da han anmeldte FTL's superbe "Lightforce". Et spil, der i hvert fald rent grafisk er lysår foran konkurrenterne.

58/Game of the Year
Vinderne af det gyldne joystick i syv kategorier præsenteres på side 58, 59 og 60! Årets syv bedste spil for 198[illegible]

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Claus Leth Jeppesen
Lars Merland
Christina Perrier
Jacob Heiberg
Bjørn Christ
Hannibal Brennum
Lars Korsager
Palle Arentoft
Morten Christensen
Michael Christensen
Hans Henrik Bang
Christian Martensen

Annoncer:
Lars Merland,
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83

Abonnement:
Tlf. 01-912833

Produktion:
Haslev Fotosats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Tobisch Fotografi

Distribution:
DCA,
Avispostkontoret

Redaktion:
"SOFT"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-912833
Postgironr. 9 40 60 77

Et årsabonnement koster kr. 164.-

ISSN-nummer:
0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i "SOFT" bedes rettet til programekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-912833.

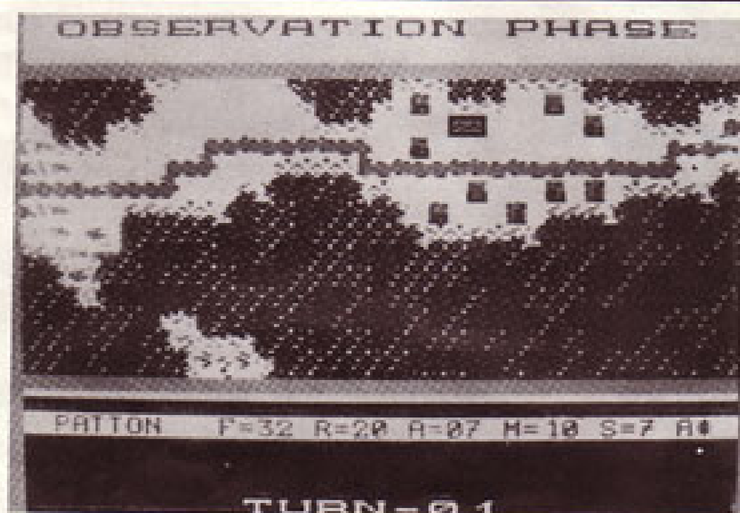
Spil testet i "SOFT" findes ofte til andre computere end netop det mærke, de er tester på. Her kan udførelsen og detaljer dog variere, hvorfor karaktererne givet kun gælder for det spil, i den udførelse, det er testet på den angivne maskintype.

Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer. Et 11-tal til f.eks. Spectrum er derfor ikke det samme som til f.eks. Amstrad, hvor sidstnævnte vil være mærkbart bedre.

Er der i bladet opgivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere o.a.

Vietnam!

Det er ikke kun Hardcastle og "19", der minder os om dagene i Vietnam. Også SSI har lavet et spil om begivenhederne, og er du dygtig nok til strategisk militærtaktik, vinder amerikanerne...



"Vietnam"-spillet bringer alle minderne tilbage. Ikke alle er lige behagelige.

Det er blevet kaldt en politisk krig, hvilket det også var på nogle planer. Men der var ingen politikere, der hvor kuglerne hvinede!
Vietnam var en af de mest blodige konflikter i nyere tid og Amerika's første rigtige nederlag. Et nederlag, amerikanerne først nu har kunnet se rigtigt i øjnene.

Hvem fejlede i Vietnam

Amerikas nederlag har gennem årene været offer for analyser utallige gange.
Hver gang er man nået frem til, at der overhovedet ikke fandtes nogen rimelig grund til, at de skulle lide nederlag. Amerika var klart overlegen i såvel teknisk, som troppemæssig henseende.
Hvis der er nogen, der har fejlet, har det ganske givet været politikerne. I hvert fald ikke de mange tusinde teenagers, der gik i døden for sagen.
Viet Kong, napalm og alle de andre skæbnesvangre ting, er faktisk kommet så meget på afstand, at det ledende amerikanske krigssoftwarehus SSI (Strategic Simulations Inc.) har vovet pelsen, og sendt "Vietnam" på markedet som et strategy-wargame.
Spillet er nu også i Danmark på US Gold-label'en.
SSI er kommet nydeligt uden om alle problemerne. Istedet for et stort program, hvor man kun kan udstikke de større ordrer, er simulationen blevet opdelt i seks afdelinger, der kan loades separat ind din Commodore.
Hver afdeling kan spilles på tre sværhedsgrader og med en ekstra option, der giver valget mellem historisk korrekte og ukorrekte fjende-opstillinger. Et valg mellem at gøre tingene om igen - og forhåbentlig bedre - og "bare" spille en god krigssimulation.

Steder som i virkeligheden

Den første krigsskueplads, man bliver ført til, er Suoi Cat: A Bend in the Road, der ligger ca. 50 km. fra Saigon. Det slag var en barsk realitet den 2. december 1966.
Herefter følger Ap Bau Bang (19. og 20. marts 67), la Drang, Tuy Hoa, Ben Het (3 marts 69) og som det sidste: Amerikanernes forsøg på at indtage Hue i februar 68.
Hver runde, er inddelt i faser og starter med observationerne. Her får du en chance for at flytte rundt med cursoren (der styres med joysticket, selvfølgelig) på kortet. I Arillery Plot, hvor du skal beslutte dig for artilleriets og luftvåbnets positioner.
Så bliver det fjendens tur til at flytte rundt med sine tropper og angribe amerikanerne. Herefter er udspillet igen på dine hænder, og på denne måde skiftes Viet Kong og amerikanerne indtil, der nås frem til sejrsfasen.

Udførelsen er kvalivare

En ting er at lave et godt strategiprogram, der ligger tæt på de historiske fakta og simulerer fjendens bevægelser på ypperlig vis. Men det bliver noget helt andet, når der også skal lægges ordentlig grafik og lyd på programmet. Så begynder det for alvor at nærme sig et mesterværk!
Og det lige nøjagtig hvad SSI's Vietnam-simulation må betegnes som. Her kan man virkelig få syn for sagen, og finde ud af, hvordan historien måske kunne have udviklet sig, hvis generalerne havde handlet anderledes.
Bare den lille detalje med de skjulte fjender, er bare så perfekt.
"Vietnam" er på en gang indviklet, tiltrækkende og ikke mindst ganske flot!
Den medfølgende "bog" med instruktioner er klar og detaljeret. Mangler du et oversigtskort, behøver du ikke lede længe. Er det enhedstyperne, der er problemet, bladrer man bare frem til side 12. Her er de allesammen: Maskingeværer, morterer (60 eller 81 mm), rifler, bazookas, artilleri, helikoptere, tanks og lastbiler.
"Vietnam" er ganske simpelt SPILLET for wargameren.
Vi ser forventningsfuldt hen til SSI's næste udspil.

Morten Strunge Nielsen



Officielt hedder det nye wargame "Vietnam". Men programmørerne har åbenbart foretrukket deres egen forkortelse...

Grafik	10
Lyd	8
Ide	10
Kompleksitivitet	11
Pris/kvalitet	10

Spillehals-EKSPERTERNE

Spectrum	Kassette
C16	Kassette
Commodore	Kassette
Commodore	Diskette
Amstrad	Kassette
Amstrad	Diskette

elite
CAPCOM
ATARI®

Du kan købe de spændende spillehalsspil fra ELITE i landets førende computerforretninger, stormagasiner, fotohandlere og boghandlere.

* Nogle versioner er endnu ikke udkommet.



"Officially Licenced Coin Op Classic"



"Officially Licenced Coin Op Classic"

Skærmbillederne er fra forskellige versioner

PCS Møngevej 37, 3210 Vejby Tlf. 02-30 54 88

Magna Trosi Ryesgade 3 (01) 39 20 39

QUICKSOFT tlf. 01 - 24 12 33

elite

Kalejdoskop

"Kalejdoskop" er et program, der laver flotte skærmbilleder i højopløselig grafik. Det kører hele tiden og er endnu flottere, end de små kikkerter, du kan købe i legetøjsforretningerne og dreje på (de hedder vist også stjernekikkerter, rapporterer vor udsendte energisk). Selve programmet kan "kun" tegne mønstrene. Men det er også værd at taste ind bare for at se dem.

Carsten F. Jensen



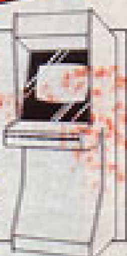
COMMODORE 64

```
10 FOR I=0 TO 7:READ M(I):NEXT
   :DATA 1,4,25,128,2,10,60,255
20 POKE 53280,12:POKE 53281,12
   :PRINT"(SORT)":GOSUB 450
30 REM
40 KAL=49664:A=49696:CHAR=251:X=253
   :Y=254
50 SEED=KAL+126:POKE SEED,
   255*RND(-TI)+1
60 POKE SEED+1,256*RND(1):POKE X,0
   :POKE Y,0:POKE CHAR,160:GOSUB 270
80 PRINT"(CLR,CRSR NED5,
   SPACE10)VELKOMMEN TIL(CRSR NED2)"
   :PRINT"                 ┌──────────────┐"
90 PRINT"                 |KALEJDOSKOP |"
100 PRINT"                └──────────────┘(CR
   SR NED4)":PRINT"              TRYK EN
    TAST "
110 GOSUB 290:POKE A,25:GOTO 330
120 REM
130 SYS KAL:FOR I=1 TO D:NEXT:GET A$
   :IF A$=""THEN 130
140 V=VAL(A$):IF A$="0"THEN D=1
150 IF V>0 THEN D=2.4↑V
160 IF A$="S"THEN END
170 FOR I=0 TO 7:IF A$=CHR$(133+I)TH
   EN POKE A,M(I)
180 NEXT I:IF A$="B"THEN GOSUB 250
190 IF A$="F"THEN GOSUB 270
200 IF A$=CHR$(147)THEN PRINT CHR$(1
   47):GOTO 130
210 IF A$="H"THEN 330
220 IF A$=" "THEN GOSUB 290
230 GOTO 130
250 POKE 49692,1:RETURN
270 POKE 49692,15:RETURN
290 GET A$:IF A$<>""THEN 290
300 GET A$:IF A$=""THEN 300
310 RETURN
330 PRINT"(CLR,SPACE3)TIL KONTROL AF
    BILLEDE, BRUG DISSE"
340 PRINT"   KARAKTERE MENS KALEJDOS
   KOPET KORER"
360 PRINT"(CRSR NED2)F1   TIL   F8
   : KONTROL AF OPLOSNING(CRSR NED)"
370 PRINT" 0   TIL   9
   : KONTROL FART (CRSR NED)"
380 PRINT"       B
   : SORT OG HVID  (CRSR NED)"
390 PRINT"       F         : 16 FARVER"
   :PRINT"(CRSR NED,SPACE4)SPACE
   : FRYSER BILLEDE"
400 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)SHIFT/CLR
     : RENSER SKAERM"
   :PRINT"(CRSR NED,SPACE6)H
   : HJAELP!"
410 PRINT"(CRSR NED,SPACE6)S
   : SLUT(CRSR NED2)"
420 PRINT" TRYK EN TAST FOR START AF
    KALEJDOSKOP":GOSUB 290
   :PRINT CHR$(147)
430 GOTO 130
440 REM
450 PRINT CHR$(147)"...LAESER DATA"
460 S=0:C=49664:FOR I=C TO C+248
   :READ X:POKE I,X:S=S+X:NEXT
470 IF S<>33124 THEN PRINT"ERROR I D
   ATASAETNINGERNE":END
480 RETURN
490 DATA 173,32,194,133,165,32
500 DATA 33,194,32,90,194,32
510 DATA 33,194,32,90,194,198
520 DATA 165,208,240,238,240,193
530 DATA 173,240,193,41,15,133
540 DATA 252,96,25,32,43,194
550 DATA 32,65,194,32,43,194
560 DATA 96,32,172,194,32,74
570 DATA 194,32,172,194,32,82
580 DATA 194,32,172,194,32,74
590 DATA 194,32,172,194,96,165
600 DATA 253,164,254,133,254,132
610 DATA 253,96,169,24,56,229
620 DATA 253,133,253,96,169,24
630 DATA 56,229,254,133,254,96
640 DATA 32,109,194,144,7,32
650 DATA 109,194,144,28,176,35
660 DATA 32,109,194,144,43,176
670 DATA 50,14,127,194,46,126
680 DATA 194,144,8,173,127,194
690 DATA 73,45,141,127,194,96
700 DATA 109,12,198,253,16,4
710 DATA 169,24,133,253,96,230
720 DATA 253,165,253,201,25,208
730 DATA 4,169,0,133,253,96
740 DATA 198,254,16,4,169,24
750 DATA 133,254,96,230,254,165
760 DATA 254,201,25,208,4,169
770 DATA 0,133,254,96,32,193
780 DATA 194,165,251,160,0,145
790 DATA 163,168,212,24,101,164
800 DATA 133,164,165,252,145,163
810 DATA 96,169,4,133,164,165
820 DATA 253,24,105,7,133,163
830 DATA 166,254,160,0,32,230
840 DATA 194,32,230,194,32,230
850 DATA 194,32,237,194,32,230
860 DATA 194,32,230,194,32,237
870 DATA 194,96,138,10,170,152
880 DATA 42,168,96,24,138,101
890 DATA 163,133,163,152,101,164
900 DATA 133,164,96
```

DIREKTE FRA SPILLEHALLEN

2 SPILLERE PÅ EEN GANG!

Spectrum	Kassette
C16	Kassette
Commodore	Kassette
Commodore	Diskette
Amstrad	Kassette
Amstrad	Diskette





IKARI WARRIORS – et helt nyt spil fra spillehallerne, der giver dig mulighed for at spille alene, eller du kan spille side om side med en kammerat. Du kan købe de spændende spillehalsspil fra ELITE i landets førende computerforretninger, stormagasiner, fotohandlere og boghandlere.

Super Joe fra COMMANDO er tilbage igen med masser af aktion og denne gang kan man være 2 spillere på een gang.

* Nogle versioner er endnu ikke udkommet.



PCS Møngevej 37, 3210 Vejby Tlf. 02-30 54 88

Magna Gross Ryesgade 3 (01) 39 20 39

QUICKSOFT tlf. 01 - 24 12 33

elite

PULS

Ladies and Gentlemen. Welcome on this softwareflight through unexperienced softwareuniverses. Please fasten your seatbelts, and notice that the sign with "NO SMOKING" is turned on... Velkommen mine damer og herrer, til dette softflight nr. 1. Velkommen til årets hotteste og mest underholdende udgave af dit suveræne softwaremagasin. Spænd sikkerhedsbæltet og forbered dig på at vide alt inden denne udgave af SOFT PLUS er ovre!

BUG-BYTE BIDER IGEN

De næste tre måneder kan du godt holde øjnene åbne for en ny ladning spil fra **Bug-Byte.** Der kommer nemlig lidt over 20 forskellige nye spil, til lancering de næste 3 månder. Bug-Byte's **Peter Holme** bad os sige, at I specielt skulle holde øjnene åbne efter **Alien.** Et spil, der absolut ikke må spilles i mørke, eller af folk med løse dipswitches, tænder eller lign. Spillet har solgt over **40.000 eksemplarer i USA** allerede, og salget fortsætter støt.

DOMARK PRØVER NOGET NYT

Domark er et anerkendt softwarehus, der har produceret en lang række titler, de vil være kendt for i lang tid fremover. Der er vist ikke nogen af deres spil, der ikke har været rosende omtalt i mindst ét blad. Tænk bare på **Split Personalities** eller **Trivial Pursuit.**

Intet softwarehus uden forandringer. Domark vil nu prøve en ny serie indenfor softwaren. Bare rolig, de stopper ikke med høj-kvalitets produkterne. De prøver bare en anden vej også. Den nye serie kommer til at hedde **Streetwise.** Måske for at indikere, at deres spil bliver lidt mere nede på jorden. Mere almene. Ikke desto mindre udtaler **Mark Strachan,** at de stadig vil søge at holde en høj kvalitet på disse nye spil. Derfor vil det kun være særligt udvalgte spil, vi får at se under den nye Streetwise-label. Som noget nyt, men dog ikke særlig underligt fra et softwarehus som Domark, sker der noget anderledes på coveret til spillet. Vi vil nemlig få et billede af programmørerne, der har lavet spillet. På den måde kan man personificere et spil og udelukkende købe de spil, der er lavet af sin specielle programør. Vældigt spændende.

De to første spil fra Domark under Streetwise label'n hedder **Orbix the Terrorball** samt **Kat-Trap.** Husk at se efter titlerne, når du læser anmeldelser i dit software-magasin.



VIDEO, VIDEO

Et andet af de mange produkter fra **World Games** (ja, det kalder **World Wide Software** faktisk sine spil, ikke at forveksle med **Epyx**-hitteren af samme navn) hedder **Video Title Shop.** VTS går i al sin enkelhed ud på at få Commodore og en video til at køre smertefrit sammen.

Skærmene gøres video-brugbare ved at fjerne irriterende cursorer og andre meddelelser. Men vi kommer aldrig op på **Amiga**-standard som med f.eks. **Deluxe Video**, selvom vi kan vælge mellem en masse font-typer og størrelser, lave border etc. etc.

KØB ET TAST-TAPE

Der er gang i **TAST,** det nye programmagasin fra SOFT. Selvom TAST-folkene kun har udgivet et enkelt nummer, er der allerede kommet software på bånd fra dem.

Endda lidt af et godt tilbud, tør man sige. **TAST-tape,** som det nye bånd hedder, indeholder nemlig samtlige Commodore 64/128 programmer fra det nye TAST - allerede indtastede og 100% gennemchecket for fejl, så du selv slipper med besværet.

Prisen er 148 kroner, og uden at betale ekstra, kan du også vælge at få programsamlingen leveret på diskette. Porto og ekspeditionsgebyr er allerede inkluderet i prisen, og du finder en bestillingskupon i dit nye nummer af "TAST".

VI FLYVER BARE HØJERE

Cascade Games, der først for alvor slog igennem softwaredynen, har (formodentlig) gjort det igen. De lancerer under alle omstændigheder et nyt spil kaldet **Sky Runner,** der efter sigende skulle kunne slå deres tidligere hit **Ace** med flere længder. Manden bag hittet Ace, **Ian Martin,** har i flere måneder arbejdet for lukkede døre og har nu endelig projektet færdigt. Og han er tilfreds med det.

Ian udtalte til pressen: "Vi ville gerne lave et spil med et andet tema, på trods af at **USA** presser for at vi laver **ACE2.** Jeg fik ideen til **Sky Runner** efter at have set et par af mine yndlingsfilm **Dune** og **Return of The Jedi.** Jeg har da også lagt et par af de mest spændende sekvenser fra filmene ind i spillet. Idden bag er ret kontroversiel, da det handler om at spore "gangs", der sælger stoffer på en outpost i et slidt stjernesystem".

Det lyder jo ganske spændende, hva? Din rolle i "filmen" er at styre Sky Runner og stoppe salget af "stjernestøv". Sky Runner kom til **Commodore 64** i november. Spectrum-versionen kom i december. Drøn ned til din forhandler og tag en stirrer!



SOFTWARE FORLAG?

Mogens Kim Høj Jensen, kokken bag **World Wide Software**, har planer om at køre det nystartede selskab som et software-forlag. Det betyder danske instruktioner, indpakninger og brochurer. Måske endda også danske tekster i selve spillene.
Gennem **World Action Club**, en klub for spillefanatikerne, vil de nye lanceringer blive supporteret med **nyhedsbreve**, fordelagtige **medlemstilbud** og muligheder for køb af **T-shirts**, **plakater**, **streamers** og **designer-sweatshirts**.



NY SLAGS ADVENTURE

Mon **Hr. Christian Martensen** (**COMputers** huleboer) har hørt om det seneste indenfor hans felt. Nemlig **Martechs** bud på en ny slags Adventure-spil. Spillet hedder **Catch-23** og understøtter et nyt begreb, vi sikkert kommer til at høre mere om. Det er begrebet **T.E.R.**, der er tale om. T.E.R. står for **Total Environment Representation.** Og **Catch-23** er et adventure i "on-screen - moving 3D". T.E.R. gør spilleren i stand til at bevæge sig i og på stederne, han befinder sig. Du er altså ikke længere begrænset af et billede, hvor du kan observere en række ting. Du kan i 3D bevæge dig i billederne. Ganske spændende indgangsvinkel (eller hva-be-hvabs Hr. Martensen).
Selve spillet drejer sig om en fremmed kraft, der har udviklet en helt fantastisk flyvende kampmaskine der ganske drastisk vil kunne ændre magtbalancen mellem supermagterne. Du bliver nådesløst tævet ind i kampen pr. faldskærm inde over fjendeland. Din mission: at finde fjendens base og stjæle planerne til kreation af disse forunderlige kræfter.

FAR OUT

Præmien for denne vinters skøreste påfund må helt sikkert tilfalde **Activision.**
Vi har netop modtaget et newsletter fra **Activision Creativity Software**, der fortæller, at juledekoreringen går ind i High-Tech med **Papermodels: The Christmas Kit.**
Kittet indeholder software og alt det værktøj, der er nødvendigt for at skabe tredimensionelle ornamenter og juledekorationer. Og det er kun starten. Acitivision regner med at udsende en serie til papir modellering!
Ken Coleman, Activisions underdirektør for produktudviklingen, siger:
" - Der er et stadigt større antal computerbrugere, der kigger efter gør det selv-produkter, og The Christmas Kit giver en kreativ og personlig mulighed for hjemmecomputerbrugerne at fejre julen".
Coleman forklarer videre (og i fuldt alvor), at kittet indeholder alt, hvad man behøver, for at komme i gang: Limstift, lineal, røde og grønne penne og 10 sider papir til at montere dekorationerne på, så brugerne kan begynde med det samme.
Pas nu på, at du ikke for lim i diskettedrevet eller grøn farve på tastaturet...

SAMURAI

Du har hørt så meget om samurai-spil, og sandelig, om vi også har nogle af de nyeste med i dette nummers karate-artikel. Så mon ikke det er afvekslende for en gangs skyld at høre om et samurai-spil, hvor det IKKE gælder om at sparke, slå og iøvrigt udstøde underlige lyde (a la "Yie-Ar!").
Samurai er den seneste Spectrum-titel fra **CRL**. Her gælder det snarere om at kunne tænke logisk og strategisk, for du kontrollerer et helt hold **ninjaer** og **samuraier**. Dit hold skal slås mod computeren, som styrer en hel hær af **Buddhist-munke.** Og hvis du troede, sådan en flok skaldede munke var fredelige og flinke, kan du godt tro om igen, hari-krishna. Faktisk er de computerstyrede munke nemlig trænede i karate og også gode til alt det med sværd og knive.

PULS

SUPER KONKURRENCE

Hvis du ikke skulle vide det, så er **SOFT** faktisk med i en konkurrence. Det er **SuperSoft**, der har udskrevet konkurrencen (dem fra annoncerne). Blandt andre sidder vores **chefredaktør, Rasmus Kirkegård Kristiansen,** i dommerpanelet i en konkurrence med en samlet præmiesum på **43.875,-** for at være helt nøjagtig.
Den eneste forudsætning, du skal have for at deltage, er at du har en forestilling om hvordan dit **ønskejoystick** ser ud, og det har vi vel allesammen! Denne løsning sender du så ind på en kupon, der findes i alle SuperSoft spillene. Løsningen skal dog være SuperSoft i hænde senest 31. januar 1987. For at du skal have færten af, hvad vi har med at gøre, kan vi fortælle, at der er en **Amiga**-computer som førstepræmie.
Det er bare om at fatte pennen og komme i gang...

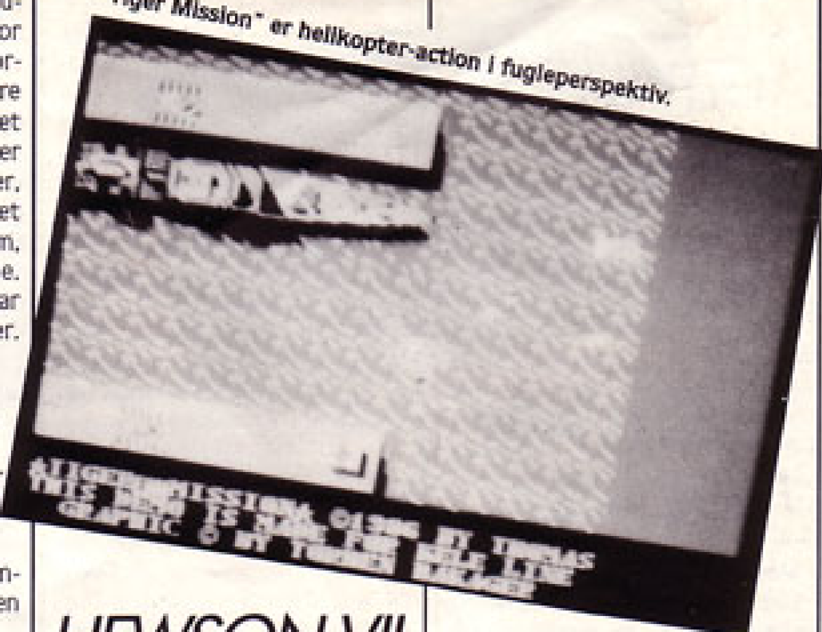
LÆS BOGEN, KØB SPILLET

Spillet hedder **Murder off Miami**. Samme titel som en bog, du kan finde på biblioteket, hvis du ser under navnet **Dennis Wheatley**.
Hvis du tænker på **Crockett & Tubbs** fra **Miami-Patruljen**, er du galt afmarcheret. Dette spil foregår nemlig i 30'erne, hvor du spiller en privatdetektiv kaldet **Kettering**. Han var forgængeren for de kendte TV-drenge, og han kan bare løse mord. Denne gang handler det om mord begået på en yacht lige uden for Miami's lystbåde (du ved, der hvor Crockett har sin krokodille).
Murder off Miami er et adventurespil, og du skal forhøre en stor flok mistænkte for at finde morderen, der - for at gøre det sværere - har camoufleret sit mord, så det ser ud som selvmord. Og så er der forøvrigt planlagt en efterfølger, **The Malinsay Massacre**. Hvad det går ud på, kan vi kun gisne om, men det lyder som en spændende. Skulle undre, hvis der ikke også var lidt størknet blod indblandet her.

KELELINE GÅR AMOK

Lad os starte denne omgangs omfangsrige PULS med et kig på den indenrigske softwaresituation:
Det danske softwarehus, **Kele Line Games A/S**, har virkelig stærke bud på hånden til vaskeægte SOFT HITS. Angrebet er allerede i dette nummer blevet indledt med **The Vikings** og preview'et af **Tiger Mission**. But you ain't seen nothing yet!
Indenfor de næste to deadlines, håber Kele Line på have arcade action games'ne **The Swamp** og **Western Game** ude til **Amstrad** og **Commodore**.
Commodore-freaks får efter alt at dømme **Trilzone, The 4th Dimension, Speedfighter** og **Pirates of the Ocean** helt for sig selv. Åh ja, vi må heller ikke glemme **Yoko Tsuno** (du ved, tegneserieheltinden!) der gør sin entre på computerscenen i **The Forge of the Vulcain.**
Men mere om dette i næste nummer, for Keld (deres marketingschef) stiller alle døre på klem for softwaresnusernes skyld. Han har egenhændigt inviteret os til Big Party i **Slangerup** (ovenpå supermarkedet) den 5. december (dvs., når du læser dette, skulle vi efter alt sandsynlighed have sovet tømmermændene ud og være i fuld gang med at producere nogle linier om det til næste "SOFT").

"Tiger Mission" er helikopter-action i fuglperspektiv.



HEWSON VIL PÅ TOPPEN IGEN

Firelord fra **Hewson** er bare det tykke (se andetsteds i bladet). Du er plantet i landet **Torot**, hvor du som firelord er sat på opgaven "Red landet" (det lød da godt ikk!). Det er nemlig sådan at landet har en del problemer. Der er en ond dronning, som har alt andet end godt i sinde. Hun klarer "problemerne" ved at snøre en drage, der så er imod vor helt Firelord (fedt eventyr ikk'?). Men vor helt er ikke dum. Han klarer ærterne som **Sir Galaheart,** og skal samle en masse formler, der tilsammen giver trylleremsen til evig ungdom. Denne remse kan de så bytte for **the Firestone.** Firelord bukker absolut ikke under for nogen af **Steve Crows** tidligere hits - **Starquake** eller **Wizards Lair.** Firelord er et flot spilleværdigt spil. Bare go in gang.

TIL LYKKE, MIKRO-GEN

Mikro-Gen, et kendt og anerkendt softwarehus i **England**, havde fødselsdag **27. oktober** i år. På billedet ser du repræsentanter fra skaberne af det legendariske spil **Ricky Steel**, samt en fyr fra **The National Microcomputer Games Championship**, der sammen med en række journalister fejrede Mikro-Gens **5 års fødselsdag.**
Mikro-Gens fødselsdag startede på **The Dominion Theatre** på Londons **Tottenham Court Road.** En vogn stod klar til alle implicerede, og så begyndte deres rundtur. Et par komikere var engageret til at underholde, og holdt smilene på læberne, til folk blev ømme i kæberne. Efter en drink eller tre begyndte løjerne. Der var video, der viste Mikro-Gen's **for-/nu-/** og **frem-tid.** De faste programmører viste previews af de nyeste spil, samt en helt ny spændende ting, Mikro-Gen er i gang med. Efter forevisningerne var der frokost og mere underholdning.
Salgschefen holdt en tale, og der blev delt milde gaver ud. Alt for tidligt var festen slut, og folk blev transporteret tilbage. Se sådan fejrer de fødselsdag i England.



Firelord er trillefed action.

MERE ACTIVISION NYT

Der er gudskelov også andre programmer på vej fra det store amerikanske softwarehouse.

En af amerikas hotteste legetøjer, **Transformers**, kommer nu langt om længe som action-pakket computerspil.

Transformers - Battle to Save the Earth er lavet af **David "Pitfall" Crane** (du ved, **Ghostbusters** og **Little Computer People**), og der er bl.a. digitaliserede stemmer med. I Transformer-spillet har de djævelske **Decepticons** nye planer, som truer verden. Hvad gør vi så nu, lille du? Jo, som så mange andre gange før, må du redde verden. Denne gang i samarbejde med de venligtsindede robotter, **Autobot'erne**. Sammen skal I forhindre Decepticons i at finde energi nok til at destruere jorden.

Udover Transformers skulle "oversættelsen" af **David Bowies** sidste fantasifilm, **Labyrinth**, til computer skulle snart være færdig.

I spillet har den onde troldekonge fanget dig og spærret dig inde i sin labyrint. Han har lovet dig frihed, hvis du kan finde ham indenfor 13 timer. På vejen vil du møde masser af andre karakterer, der vil hjælpe dig og andre, der vil gøre alt for, at du skal forblive indespærret i al evighed.

I Labyrinth, skal du bruge en joystick til at kontrollere din animerede karakter, der enten kan være mand eller kvinde. På rejsen vil du blandt andet kunne møde **Ludo** (manden, der lagde navn til et andet spil), **Hoggle** og **Sir Didymus** - ligesom i filmen. De sære lokationer inkluderer Bog of Eternal Stench, Wise Man's Garden, Hall of Stone Faces og Wall of Hands!

FLERE FORKORT. FRA MARTECH

S.D.I. er der tale om denne gang. Som du sikkert ved, er **EDB** ikke andet end **3-5** bogstavers forkortelser. Så hvorfor skulle softwarehusene være en undtagelse. S.D.I. står for **Strategic Defense Initiative.**

"Gåt initiv, manner" (sådan frit oversat I ved).

Vi befinder os for en gangs skyld en bid ude i fremtiden. Helt korrekt **år 2006** efter "noget". **President Reagans** ide om et "stjernekrigsprojekt", S.D.I., fra en gang i 80'erne har nået sit klimax. Verden bliver overvåget af enorme rumbaser, alle udstyret med fantastisk kraftige laser forsvars eller angrebs-systemer.

Det er naturligvis ikke nok med laserne. Alle baserne er forsynet med et avanceret udvalg af alarm- og spionsystemer. Du er **Commander-in-chief** på "Space Station Network". Dit ansvar er tyngende og enormt. Verden er fyldt med skønhedspletter, hvor flere nationer har formået at udvikle atomkraftvåben. Hver dag bringer et nyt bud på verdens tilstand. Det er din opgave at spotte de "syge" felter, og skride ind på den ene eller den anden måde. Spillet har et forfærdeligt uhyggeligt perspektiv. Næsten for virkeligt til, at det kan være sjovt at spille. Det eneste, der er at gøre, er at blive så god som muligt, hvem ved om vi selv en dag fik posten som Chief-in-command!!!

VERDENS STØRSTE JOYSTICK

Det er tæt på, at vi vil kalde det nye **6006 Satellite Control Station** for verdens største joystick. For selvom du normalt kan erhverve sticket for under 400 kroner, er det pænt enormt - i format i hvert fald.

En Spectrum-ejer vil finde ud af, at selve joysticket faktisk er større end hele hans computer! Og DET er pinligt!

Satellite er fra **England** og fyldt med **micro- switches.** Nedenunder garanterer hele **seks sugekopper**, at joysticket står fast på bordet og ikke flyver sin vej under en heftig omgang **Lightforce.** Og så er der en garanti på sagen, der lyder som følger:

"Dette joystick er garanteret mod fejl i udførelsen eller materialerne i ti lysår, 3 millioner galaktiske mil eller seks kalendermåneder (earth time), hvad der måtte komme først". I Danmark markedsføres det enorme joystick af **AproQu Data**, Vestergårdsgade 30, Århus. Udover Satellite Control Station har de en flok andre interessante sager i joystick-sortimentet, alle med fællesbetegnelsen **Zip-Stik** (nej, det er hverken en ny lighter eller den seneste **Ajax**- konkurrent).



Sådan! Et rigtigt mande-joystick...

SAMLE-PAKKER

Det er populært at samle en flok ældre topsælgere på et enkelt bånd eller en enkelt diskette og så sælge dem for samme pris som bare et af spillene før kostede. Teknikken er kendt i branchen som "compilating", og der er snart ikke det softwarehus, som ikke benytter sig af den, når tidligere tiders topsælgere begynder at sælge knapt så topt.

Ocean har en netop nu en pack ude med fem af sine bedste **Konami** coin-up-hit-oversættelser: **Green Baret, Yie Ar Kung-Fu, Ping Pong, Hypersport** og **Mikie. Elite** er på vej med **Hit Pak: Airwolf, Frank Bruno's Boxing, Commando** og **Bombjack. Durell** byder på **Combat Lynx, Critical Mass, Turbo Esprit** og **Saboteur. Endelig er der også** They Sold A Million III.

DANSER SPØGELSER?

Hvem ved? Under alle omstændigheder er der et navn på et "hot" spil fra **Firebird's Silverrange**, der snerper der henimod. **GoGo the Ghost** hedder spillet. (Det minder os om joken: Ved du hvad et israelsk diskotek kaldes... Næ!... En **Syna-GoGo).** Undskyld vor bratte afbrydelse. Vi må straks videre med GoGo the Ghost. Det forlyder fra softwareverdenen, at alle ønsker at være prinsen på den hvide hingst, der kommer til undsætning og redder den underskønne prinsesse. **GoGo** er et "helte"-spøgelse. Hans drøm er næsten ved at blive til sandhed, og vil måske blive det med din hjælp. Prinsessen er fanget i kammer nr. 149 i et slot, hvor det spøger. GoGo's opgave er naturligvis at befri hende. Hans eneste hjælpemidler er hans evne til at blive usynlig, men rundt om i slottet findes andre forskellige hjælpemidler.

PULS

MED SVÆRD OG BUE

Melbourne House strammer den og smider snart et helt nyt spil på gaden. Spillet hedder **Redhan,** og er navnet på hovedfiguren. Redhan er et produkt af et spansk softwareprogrammørhold kaldet **Erbe software,** og han er dygtig med sværd og bue.
Redhan er i spillet oppe imod en række onder. Det drejer sig hovedsageligt om troldmænd og deres fordømmelser, der kan fordreje og forstene Redhan. Troldmændenes krigere er overalt. Disse ynkelige figurer, der bliver holdt bundet under troldmændenes magi, er på opgave for at dræbe Redhan. Selvom Redhan formår at stoppe disse krigere, er der en lang række at nedkæmpe endnu. Som du sikkert forstår, er Redhan et klassisk "hack'n slash", der vil presse din reaktionsevne til det yderste..!

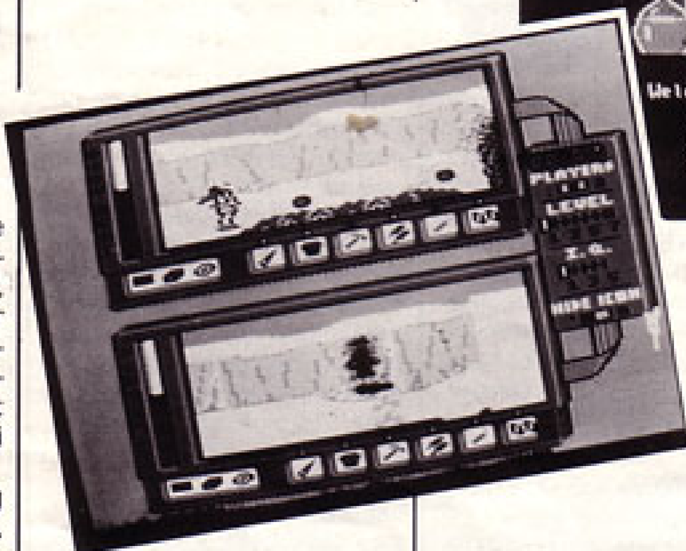
MÅNETÅGE FRA INFOCOM!

Og de blev ved og ved og ved. De amerikanske multieventyr skrivere fra **Infocom** har igen sørget for, at du kan opleve alt det, du har mareridt om! I deres nyeste kreaton, **Moonmist,** lader de dig nemlig rende rundt inde på et elegant slot, ved **Cornwalls** tågede kyst i **England.**
Slottet huser ikke blot en smuk og rig greve og hans unge tilblivende, men også glemte skatte, distingverede gæster og spøgelser!
Men, er DU rede til at tilbringe en nat i et hjemsøgt slot?!
Eventyret er på begyndemiveauet, men lad dig ikke narre af dette: Der er fire forskellige måder at løse eventyret på, hver med deres egne "puzzles", mystiske gange og skjulte skatte.
Et nyt adventure, der nok skal holde dig ved skærmvarmen et godt stykke ind i det nye år.

ISGLAT ACTION

Vi nåede lige nøjagtig ikke at få **Artic Antics**, det tredie **Spy versus Spy** spil, testet. Men når du læser dette, skulle programmet med alt held være dukket på på de danske softwareforhandleres hylder, så derfor skal du da ikke snydes for oplysninger om programmet fra humorbladet **MAD** og det canadiske softwarehus **First Star** (stedet, hvor **Chris Gray** i sin tid startede og samme firma, som står bag bl.a. serien af **Boulderdash**-spil).
Missionen i Artic Antics er at lokalisere og starte en intergalaktisk raket (der står gemt under jorden) inden årets værste arktiske snestorm er igang. For at opsende raketten skal du være i besiddelse af tre ting: Rocket entry punch card, gyroscope og uranium fuel cannister.
Hvis du ikke er i besiddelse af en speciel **Launch-briefcase**, kan du kun bære rundt på en af de tre ting ad gangen.
Iglooer kan være en dejlig ting, hvis der er varme indenfor isblokkene.
I de afsides og særdeles uciviliserede arktiske egne har de heller ikke hørt om gode slagsmål, her er det snebold-talenterne, det eneste der tæller!





"BAGER"-GADE NR. 221

Er du ude efter et grafik-mysterie adventure, behøver du ikke kigge dig længelsesfuldt omkring længere. Med en diskettebaseret Commodore og det nye **221 Baker Street** fra **Datasoft** og **World Wide**, er du der automatisk.
I spillet har du fundet sammen med **Sherlock Holmes, Dr. Watson, Inspector Lestrade** fra **Scotland Yard** og den legendariske **Irene Adler**. Årsagen til jeres sammenstimlen? I skal løse de største sager nogensinde.
Vad op og ned af gader og stræder i det viktorianske London, alt hvad du lyster. Saml oplysninger på museet, i teaterbygningen, hos pantelåneren eller et af de mange andre lokationer, du må besøge for at løse hver sag.
Du råder over special-nøgler fra låsesmeden og skilte fra Scotland Yard, så det er bare med at komme i svingninger...
Der følger 30 sager med til 221 Baker Street. Skulle det stik imod forventning ikke vise sig tilstrækkeligt, kan man altid smutte ned i computerforretningen og hente en af de andre opgave-diske. På dem ligger yderligere 30 opgaver, altså lidt til de kolde klamme vintermåneder.

MER' TRIVIAL PURSUIT

Domark fik som bekendt til opgave at lave computerversionen af **Trivial Pursuit.** Det gjorde de bestemt til den store guldmedalje. Det har da også vist sig, at "aflæggeren" bliver vist kæmpe interesse i form af glødende telefoner hos Domark. De siger, at folk faktisk har ringet lige siden **PCW-showet.** (Der har dog højst sandsynligt været stille om natten).
Der er allerede solgt over 90.000 stk. Trivial Pursuit i computerversionen. Det har resulteret i at Domark lancerer en ungdomsudgave, med lidt lettere spørgsmål i. Men ikke nok med det. Folk er allerede begyndt at skrige efter flere spørgsmål. De kommer. I form af endnu en disk kan man nu få langt mere underholdning ud af sit Trivial Pursuit. Hvis vi ser helt down to earth på det her, så er der slet ingen ende på tallet af **Question-disk.** De bliver ved med at komme, så længe der er forespørgsel nok. Udover det, er der snart ikke den maskine, Trivial Pursuit ikke er lavet til. Se bare: Spectrum, Commodore 64/128, Amstrad CPC, BBC B, BBC +, BBC master, Atari XL og XE serien. Derudover er der indtil videre lavet pakker med ekstra spørgsmål til Spectrum, Commodore, Amstrad og BBC. Jo de gør noget ved det.

ALTERNATIV LIVSSTIL

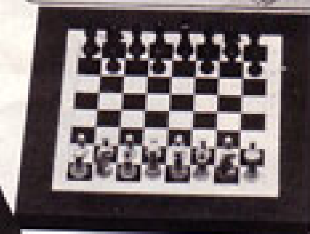
Du har forhåbentlig set **Alternate Reality, The City**...
Men det var jo bare en ud af en serie. Nu er to'eren, kaldet **The Dungeon,** stærkt på vej.
The Dungeon (fangekælderen) ligger under byen, og den vrimler også med mysterier. Blandt andet uhyrer, der ellers kun viser sig i dine absolut værste mareridt.
Slut dig til en loge, **Guild**, lær troldmændenes hemmeligheder og opnå stor rigdom!

The Dungeon kan spilles som et "stand-alone" spil eller med en karakter, der er skabt i **The City** og derefter save't, så du også kan køre den ind i Dungeon.

ALT ANDET END SKATMAT









En ny slags skakspil fra CDS.

Man kunne jo næsten fristes til at tro at **CDS** ikke længere kan holde snuden ovenvande ved spil-produktion alene. Det kan naturligvis også skyldes en fantastisk interesse for spillet skak i al sin enkelthed.
Nu tænker du: Hvad fabler de dog om? Jo, vi sad og undrede os over, at CDS er begyndt at kaste sig over **skakspilmarkedet.** Altså de professionelle skakmaskiner. Bare fordi de har lavet **Colossus Chess,** er der vel ingen grund til at få nykker, eller hva'? Ikke desto mindre går CDS, foruden de professionelle skakmaskiner, også efter andre underholdende spil. Vi kan nævne navne som **Bridge, Backgammon, Reversi**og **Four-in-a-line.** Spillene bliver lavet enten til at holde i hånden, eller til at stille på bordet. Altså, rigtige spillemaskiner med faste programmer. Ingen software at putte i den, nej.

BRÆND-VARME FIREBIRD

Firebird's Silver Range holder statistikken flot. Endnu en stribe spil vil være at finde rundt omkring i ***PULS*** denne gang. Det første hedder **Mad Nurse** og er til C64/128. Den handler om stakkels **Nina Natsygeplejerske**, der havde ganske meget at lave, bare med at holde øje på **sygeplejeeleverne**. Hun fik meget mere at lave, da **babyerne** begyndte at kravle ud af vuggerne. Hen imod elevatorskakten. Drak medicin og proppede pølserne i de elektriske stik. Tror du hun fik et par grå hår. Du har garanteret aldrig været ude for noget lignende. Det bliver jo spændende, om den kan holde standarden...

MIKRO-GEN'S KONKUR-RENCE

Det er en meget yndet sport at afholde konkurrencer i **England.** De har jo også alle softwarehusene. Men nej. Dit yndlingsblad har taget kontakt med alle softwarehusene for din skyld. Det er derfor, vi kan bringe dig previews, konkurrencer og alt, hvad de får derovre i England alligevel. Vi er jo førende, eller hva'?
Nå, tilbage til **Mikro-Gen's** konkurrence. De afholder et **National Computer Games Championship,** hvor man samler en bunke computerfreaks, der så skal dyste om hvem, der er bedst indenfor de forskellige discipliner. Fyren eller pigen, der vinder (pigerne kan nemlig også), kan gå hjem fro og tilfreds. Han/hun får nemlig, foruden en fed prestige i at være Englands bedste til et spil, **200 pund,** til at købe julegaver (eller joysticks) for. Alle finalisterne får også en medalje...

DOMARK INSPIRERET AF VINDER

Det kan godt være, du er træt af at høre om **Domark,** der altid vinder præmier, men det er bare resultatet af at lancere rigtigt software. De har dog ikke vundet noget denne gang, endnu. Derimod er de blevet inspireret af et spil, der har modtaget en meget flot anerkendelse i **England.** Det blev udvalgt af et sk... skrapt dommerpanel. Resultatet af inspirationen blev **Kat-Trap.** Spillet, der er et af de første i serien **Streetwise** fra Domark.
Hvad Kat-Trap kommer til at handle om? Go on reading.



Mogens Kim Høj Jensen, manden bag WWS.

Du får en kattelignende **robot** under kontrol (gennem styrepinden naturligvis). Denne kat, der efter sigende har næsten ukontrollabelt krudt bagi, skal du styre rundt i et virvar af gange. Det er her i gangene, spillet udspilles, og der er ingen grænser for udvalget af farlige fjender. Kat-Trap kommer i første omgang til **Spectrum** og **Amstrad CPC.** Watch out, sonny.

WORLD WIDE OG TECHNO

Det skorter ikke på nye softwaregrossister for tiden. Firmaet **Technomatic** (kendt fra bl.a. **Acorn**-computerne) har netop etableret en selvstændig softwareimport-afdeling.
- Vi satser på godt software til rimelige priser, fortæller **Jan** fra **Technomatic International,** som den nye afdeling kalder sig. **World Wide Software** er også et nyt selskab på den danske softwarescene. Firmaet er startet af **Mogens Kim Høj Jensen,** tidligere **Quicksoft,** og har allerede snøflet en flok fede agenturer til sig. De er søsterfirma til PC importøren **World Computers (Alex Boeck,** tidl. **Dinamicro)** og **World Electronics,** der senere vil markedsføre både mikrobølgeovne og videomaskiner.

PULS



BLOD FRA SVERIGE

American Action er et svensk firma, der er ved at markere sig mere og mere på den internationale softwarescene. Efter **Soldier One** og **Captured**, kommer de nu med det nyeste fra **Greve Graphics: Blood'n Guts.**

Fire af verdens sejeste kæmper skal dyste i ti events fra stenaldertidens olympiske lege. Der er **armbrydning, øksekastning, stening, stenrulning, tårnspring, berserkergang (!)** og meget mere af det tykke.

Og som de selv siger på syngende skånsk: **"Blood'n Guts ar en spannande, forhistorisk, barbarisk tiokamp som innehaller allt det våld och den brutalitet som du någensin drømt om i et datorspell."**

Der er nogen, der kan!





EFTER FIST II

Der kommer såmænd en del spil efter **Fist II.** Ja, endog i umiddelbar følge af Fist II. Men bare rolig, der kommer ikke flere med **slå** og **blive slået** tendenser. Derimod kommer vi jo nok ikke bort fra kriminaliteten i spillene. Lad os introducere: **Judge Dredd** fra **Melbourne House.** Du er dommer i **Mega City.** Byen, der kun er en hårsbredde fra total anarki. Din mission: At udrede uløste kriminalgårder. Du ramler ind i disse sure gåder over alt. I de gigantiske stenkomplekser, hvor millioner af "uskyldige" Mega City beboere bor. I byens tomme gader, og helt ned i et kaotiske og dødsensfarlige underjordiske, hvor få ruiner fra det 20. århundrede stadig findes. Dit job er ikke nemt. Det er ikke kun velbevæbnede røvere du bliver udsat for. Der er nemlig også **Robodogs**, gamle rustne krigsmaskiner, der er stukket af fra deres lagerbygning (papkasser) og render frit omkring. Der er en masse, der skal gøre livet surt for en gammel fredsdommer. Judge Dredd lover godt, og kommer både til Commodore 64/128 og Spectrum 48/128. Look out for the long arm of the LAW!

STUERENE GAMES-FREAKS

Der er ingen, der rynker et eneste øjenbryn, endsige bider mærke i, at en computers softwarebase beriges med et nyt stud poker eller blackjack-spil.

Men der blev vakt en del forundring og bekymring her på **SOFT PULS**, da vi modtog pressemeddelelsen om **CDS's Colossus Bridge 4.0.**

Er computerejerne ved at blive gamle og stok-konservative?! Nå, men selv om vi ønsker **computerbridge** al mulig ulykke vil vi da ikke stemples som "bagstræberiske".

For dem, der er i stand til at decifrere det særlige Bridge-kodesprog - inkluderer ikke mig, men min aldrende mor! (Hej mor, jeg er i "SOFT" i denne måned) - har vi nogle oplysninger klar.

Programmet spiller efter **Acol-systemet** og omfatter tre populære regler - **Blackwood, Stayman** og **Baron.** Specielt til ære for de absolutte begyndere følger der også en bog, **Begin Bridge**, med hvert program.

MARTECH-NEWS

USS Nimitz kan der knappest være tvivl om ude i de små hjem. Nimitz er nemlig det stærkeste slagskib verden endnu har set. På det atomdrevne Nimitz har du ansvaret for flyvedæk, flytrafik, radar, antimisssilsystemer, navigationen, reparationer og meget mere! Du kan selvfølgelig også sige farvel til de "umulige" pligter, og flyve dig en tur i en **F14 "Tomcat"** jager, **A6 "Intruder"** bomber eller **SH3 "Sea-King"** helikopteren...

KØB FILMEN, SE SPILLET

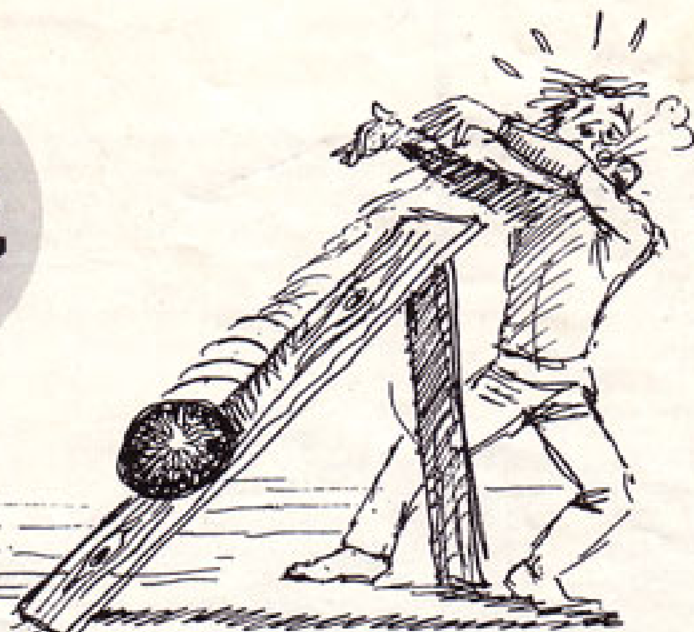
Eller er det nu omvendt?

Nå, men det kan da være ligegyldigt, for der er programmer i farvandet. Tendensen lige nu trækker hen mod spil bygget over kendte film, og i næste "SOFT" vil du kunne læse om de allernyeste. Der er bare lige et enkelt men. Nemlig **Cosmics Shock Absorbe** fra det engelske spilfirma **Martech** (dem med bl.a. **Uchi Mata** og **Tarzan**). Du har ikke set filmen... Der er ingen bog... Hvorfor skal det firma altid være på tværs?

Henrik Bang,
Morten Strunge Nielsen
og Rasmus Kirkegård Kristiansen

På skrå brædder





SPECTRUM

Dette program er inspireret af spillet Avalanche, der er et skråtstillet brædt, hvorpå kugler kan rulle gennem en slags labyrint.

Spillet er for to personer, og du finder hurtigt ud af hvad det går ud på, så du kan planlægge din strategi.

Hvad angår pointgivningen giver det 5 point at få en af sine egne brikker gennem labyrinten og det giver 10 point at "jage" en af modstandernes brikker igennem, hvorefter denne brik forsvinder ud af spillet.

Det kan på et tidspunkt blive af betydning, om du satser på at få dine egne brikker hjem igen, eller på at få udryddet modstanderens.

Der startes med RUN og saves med SAVE "navn" LINE 1.

Mogens Ørsted

```
   3 LET beg=1
   5 RESTORE 5: DATA 153,126,126
,255,255,126,126,153,224,224,240
,56,28,14,7,3
   6 DATA 7,7,15,28,56,112,224,1
92,3,7,14,28,56,112,224,192,192
   7 DATA 224,112,56,28,14,7,3,7
8,78,68,127,68,74,74,91
   8 DATA 44,77,133,255,132,68,6
0,23
   9 FOR x=USR "a" TO USR "g"+7:
 READ a: POKE x,a: NEXT x
  10 BORDER 2: PAPER 2: CLS : LE
T start=1000: LET p1=0: LET p2=0
: LET af=0: IF beg=1 THEN GO SUB
 start
  15 CLS : INPUT "Antal brikker
pr. tur (2-4)? "; LINE v$: IF v$
("2" OR v$)"4" THEN GO TO 15
  17 LET tur=VAL v$: PAPER 7: IN
K 0: CLS
  19 REM *** tegning ***
  20 FOR x=83 TO 179 STEP 32
  30: PLOT x,128: DRAW 0,39: DRA
W 1,0: DRAW 0,-39: PLOT X,48: DR
AW 0,71: DRAW 1,0: DRAW 0,-71
  60 PLOT x,8: DRAW 0,31: DRAW 1
,0: DRAW 0,-31: NEXT x
  70 FOR x=99 TO 163 STEP 32: PL
OT x,8: DRAW 0,71: DRAW 1,0: DRA
W 0,-71: PLOT x,88: DRAW 0,71: D
RAW 1,0: DRAW 0,-71: NEXT x
  80 PLOT 67,128: DRAW 0,-120: D
RAW 1,0: DRAW 0,120: PLOT 83,128
: DRAW -56,0: DRAW 0,1: DRAW 56,
0
  90 PLOT 195,128: DRAW 0,-120:
DRAW 1,0: DRAW 0,120: DRAW -16,0
: DRAW 0,1: DRAW 16,0: DRAW 40,0
: DRAW 0,-1: DRAW -40,0
 100 FOR x=96 TO 160 STEP 16: PL
OT x,168: DRAW 7,0: DRAW 0,1: DR
AW -7,0: NEXT x
 110 FOR x=1 TO 6: PRINT AT 0,2*
x+9;x: NEXT x
 120 FOR x=12 TO 20 STEP 4: PRIN
T INK 1;AT 3,x-1;CHR$ 145;AT 5,x
+1;CHR$ 148;AT 4,x;CHR$ 144;AT 1
4,x;CHR$ 144;AT 13,x+1;CHR$ 146;
AT 15,x-1;CHR$ 147: NEXT x
 130 FOR x=10 TO 22 STEP 4: PRIN
T INK 1;AT 9,x;CHR$ 144;AT 10,x-
1;CHR$ 147;AT 8,x+1;CHR$ 146;AT
19,x;CHR$ 144;AT 18,x-1;CHR$ 145
;AT 20,x+1;CHR$ 148: NEXT x
 140 FOR x=11 TO 32 STEP 16: PLO
T x,8: DRAW 0,159: DRAW 1,0: DRA
W 0,-159: NEXT x: PLOT 29,167: D
RAW 54,0: DRAW 0,-1: DRAW -54,0:
 PLOT 180,167: DRAW 54,0: DRAW 0
,-1: DRAW -54,0
 150 FOR x=235 TO 251 STEP 16: P
LOT x,8: DRAW 0,159: DRAW 1,0: D
RAW 0,-159: NEXT x
 160 FOR x=0 TO 21: PRINT AT x,2
; PAPER 5;CHR$ 149; PAPER 6;AT x
,30;CHR$ 150: NEXT x
 169 REM *** dimens. ***
 170 DIM x$(21,17)
 180 FOR y=1 TO 11 STEP 10: FOR
x=5 TO 13 STEP 4: LET x$(y,x)="h
": NEXT x: NEXT y
 182 FOR y=6 TO 16 STEP 10: FOR
x=3 TO 15 STEP 4: LET x$(y,x)="h
": NEXT x: NEXT y
 184 FOR x=4 TO 12 STEP 4: LET x
$(3,x)="b": LET x$(5,x+2)="e": L
ET x$(15,x)="d": LET x$(13,x+2)=
"c": NEXT x
 186 FOR x=2 TO 14 STEP 4: LET x
$(10,x)="d": LET x$(8,x+2)="c":
LET x$(18,x)="b": LET x$(20,x+2)
="e": NEXT x
 188 DIM p(46,2): DIM g(2)
 199 REM *** tildeling ***
 200 LET max1=0: LET max2=0: LET
 omgang=1
 220 LET t1=0: LET t2=0
 230 LET t$="1"
 235 LET z$="
                 "
 240 LET antal=0
 250 LET skema=400: LET skriv=45
0: LET valg=500: LET ud=550
 260 LET fald=600: LET point=700
 270 LET sorter=800: LET tegn=90
0
 280 LET m1=0: LET m2=0
 290 LET start=1000: LET slut=11
00
 299 REM *** hovedprogram ***
 300 GO SUB skema: GO SUB skriv
 310 GO SUB valg: GO SUB ud
 330 GO SUB fald
 340 LET omgang=omgang+1
 350 IF omgang=tur+1 THEN LET t$
=("1" AND t$="2")+("2" AND t$="1
"): LET omgang=1
 360 IF (t$="1" AND t1=22) OR (t
$="2" AND t2=22) THEN LET af=1:
GO TO slut
 390 GO TO 300
 399 REM *** skema ***
 410 IF p1)=max1 THEN LET m1=max
1: PAPER 5: FOR a=0 TO 14: BEEP
.05,a+15: LET b=a*8+max1: PRINT
AT 20-a,4;"      ";AT 20-a,7-LEN S
TR$ b;b: PLOT 32,(a+1)*8: DRAW 3
1,0: NEXT a: LET max1=b
 420 IF p2)=max2 THEN LET m2=max
2: PAPER 6: FOR a=0 TO 14: BEEP
```

```
.05,a+30: LET b=a*8+max2:: PRINT
 AT 20-a,25;"    ";AT 20-a,26;b:
 PLOT 200,8*(a+1): DRAW 31,0: NE
XT a: LET max2=b
 430 PAPER 7: RETURN
 449 REM *** skriv ***
 450 IF t$="1" THEN PRINT PAPER
5; FLASH 1;AT 2,4;"SPYD  ";AT 3,
4;omgang;".omg.";AT 4,4;p1;" p"+
(" " AND P1(10)+(" " AND P1(100)
+(" " AND P1(1000) ; FLASH 0; PA
PER 6;AT 2,23;"BUE   ";AT 3,23;"
      ";AT 4,23;p2;" p"+(" " AND
 P2(10)+(" " AND P2(100)+(" " AN
D P2(1000)
 460 IF t$="2" THEN PRINT PAPER
6; FLASH 1;AT 2,23;"BUE   ";AT 3
,23;omgang;".omg.";AT 4,23;p2;"
p"+(" " AND P2(10)+(" " AND P2(1
00)+(" " AND P2(1000); FLASH 0;
PAPER 5;AT 2,4;"SPYD  ";AT 3,4;"
      ";AT 4,4;p1;" p"+(" " AND
P1(10)+(" " AND P1(100)+(" " AND
 P1(1000)
 470 RETURN
 499 REM *** valg ***
 500 INPUT "Angreb i port nr. (1
-6) "; LINE v$
 510 IF LEN v$()1 OR v$("1" OR v
$)"6" THEN GO TO 500
 520 LET v=VAL v$: RETURN
 549 REM *** ud ***
 550 FOR a=30 TO 45 STEP 5: BEEP
 .05,a: NEXT a
 560 IF t$="1" THEN PRINT AT t1,
2;" ": LET t1=t1+1
 570 IF t$="2" THEN PRINT AT t2,
30;" ": LET t2=t2+1
 580 BEEP .05,40: PAPER 5+(1 AND
 t$="2"): FOR a=1 TO 4: PRINT AT
 1,9+2*v;" ": PRINT AT 1,9+2*v;C
HR$ (149+(1 AND t$="2")): BEEP .
05,45: NEXT a
 585 LET x$(1,2*v+2)=t$: LET ant
al=antal+1: LET p(antal,1)=1: LE
T p(antal,2)=2*v+2
 590 PAPER 7: RETURN
 599 REM *** fald ***
 600 FOR z=1 TO antal: LET k=0:
LET f=0: LET y=p(z,1): LET x=p(z
,2): LET g(1)=y: LET g(2)=x
 605 IF y=21 THEN GO SUB point:
GO SUB sorter: GO TO 600
 610 IF x$(y+1,x)=" " THEN PRINT
 AT y,x+7;" ";AT y+1,x+7; PAPER
5+(1 AND x$(g(1),g(2))="2");CHR$
 (149+(1 AND x$(g(1),g(2))="2"))
: LET f=1: LET y=y+1: GO TO 605
 620 IF x$(y+1,x)="d" THEN LET k
=1: BEEP .05,42: PRINT INK 1;AT
y-1,x+7;CHR$ 145;AT y+1,x+9;CHR$
 148;AT y+1,x+7;" ";AT y-1,x+9;"
 ": LET x$(y-1,x)="b": LET x$(y+
1,x)=" ": LET x$(y-1,x+2)=" ": L
ET x$(y+1,x+2)="e": LET k=1: GO
TO 610
 630 IF x$(y+1,x)="e" THEN LET k
=1: BEEP .05,35: PRINT AT y+1,x+
7;" ";AT y-1,x+5;" "; INK 1;AT y
+1,x+5;CHR$ 147;AT y-1,x+7;CHR$
146: LET x$(y+1,x)=" ": LET x$(y
-1,x)="c": LET x$(y+1,x-2)="d":
LET x$(y-1,x-2)=" ": GO TO 610
 640 IF x$(y+1,x)()" " AND x$(y,
x+1)="h" THEN PRINT AT y,x+7;" "
;AT y,x+9; PAPER 5+(1 AND x$(g(1
),g(2))="2");CHR$ (149+(1 AND x$
(g(1),g(2))="2")): LET x=x+2: LE
T f=1: GO TO 610
 650 IF x$(y+1,x)()" " AND x$(y,
x-1)="h" THEN PRINT AT y,x+7;" "
; PAPER 5+(1 AND x$(g(1),g(2))="
2");AT y,x+5;CHR$ (149+(1 AND x$
(g(1),g(2))="2")): LET x=x-2: LE
T f=1: GO TO 610
 680 LET p(z,1)=y: LET p(z,2)=x:
 LET x$(y,x)=x$(g(1),g(2))
 685 IF f=1 THEN LET x$(y,x)=x$(
g(1),g(2)): LET x$(g(1),g(2))="
"
 690 IF k=1 OR f=1 THEN GO SUB s
orter: GO TO 600
 695 NEXT z: RETURN
 699 REM *** points ***
 700 FOR u=1 TO 4: PRINT AT y,x+
7; PAPER 1;" ": BEEP .1,RND*20:
PRINT AT y,x+7;" ": NEXT u
 710 IF t$="2" THEN LET p2=p2+5+
(5 AND x$(g(1),g(2))="1"): IF x$
(g(1),g(2))="2" THEN FOR u=1 TO
3: BEEP .15,RND*45: PRINT AT t2-
1,30;" ": PRINT AT t2-1,30; PAPE
R 6;CHR$ 150: NEXT u: LET t2=t2-
1
 720 IF t$="1" THEN LET p1=p1+5+
(5 AND x$(g(1),g(2))="2"): IF x$
(g(1),g(2))="1" THEN FOR u=1 TO
3: BEEP .15,RND*45: PRINT AT t1-
1,2;" ": PRINT AT t1-1,2; PAPER
5;CHR$ 149: NEXT u: LET t1=t1-1
 730 GO SUB skema: GO SUB skriv:
 GO SUB tegn: BORDER 2+(3 AND p1
)p2)+(4 AND p2)p1)
 740 LET x$(g(1),g(2))=" "
 750 LET p(z,1)=0: LET p(z,2)=0
 760 FOR u=z TO antal: LET p(u,1
)=p(u+1,1): LET p(u,2)=p(u+1,2):
 NEXT u
 770 LET antal=antal-1
 780 RETURN
 799 REM *** sorter ***
 800 FOR u=antal+1 TO 2 STEP -1
 810 IF p(u,1))p(u-1,1) THEN LET
 g1=p(u,1): LET g2=p(u,2): LET p
(u,1)=p(u-1,1): LET p(u,2)=p(u-1
,2): LET p(u-1,1)=g1: LET p(u-1,
2)=g2
 820 NEXT u
 830 RETURN
 889 REM *** tegn ***
 900 OVER 1
 910 IF t$="1" THEN FOR u=m1+1 T
O p1: BEEP .1,35: PLOT 32,u+8-(m
ax1-112): DRAW 31,0:: NEXT u: LE
T m1=p1
 920 IF t$="2" THEN FOR u=m2+1 T
O p2: BEEP .1,35: PLOT 200,u+8-(
max2-112): DRAW 31,0: NEXT u: LE
T m2=p2
 930 OVER 0: RETURN
 999 REM *** start ***
1000 PAPER 2: INK 2: CLS
1010 PRINT AT 0,0;CHR$ 149;CHR$
150
1020 FOR y=175 TO 168 STEP -1: B
EEP .05,30: PRINT TAB 6;: FOR x=
0 TO 15
1030 IF x(8 THEN PRINT FLASH p1)
p2; PAPER (5-(5 AND POINT (x,y)=
1));" ";
1040 IF x=8 THEN PRINT "  ";
1050 IF x)=8 THEN PRINT FLASH p2
)p1; PAPER (6-(6 AND POINT (x,y)
=1));" ";
1060 NEXT x: NEXT y
1065 IF af=1 THEN RETURN
1070 PRINT : PRINT : INK 7: PRIN
T TAB 6; FLASH p1)p2;"S P Y D";T
AB 18; FLASH p2)p1;"B U E"
1080 PRINT AT 13,0;"  EGEN FIGUR
 GENNEM LABYRINT:";TAB 11;"5 POI
NTS.";TAB 4;"FIGUREN KAN BRUGES
IGEN.": PRINT : PRINT " FREMMED
FIGUR GENNEM LABYRINT:";TAB 10;"
10 POINTS.": PRINT TAB 6;"FIGURE
N FORSVINDER."
1090 PRINT : PRINT TAB 12;"T R Y
 K": INK 0: PAUSE 0: RETURN
1099 REM *** slut ***
1100 GO SUB start
1110 FOR u=13 TO 21: BEEP .05,u+
20: PRINT AT u,0; PAPER 2+(3 AND
 p1)p2)+(4 AND p2)p1);z$: NEXT u
1120 INK 9: PAPER 8: PRINT AT 12
,0
1125 PRINT "  ";("SPYD" AND t1=2
2)+("BUE " AND t2=22);" HAR IKKE
 FLERE BRIKKER -": PRINT
1130 IF p1=p2 THEN PRINT "    SP
ILLET ENDTE UAFGJORT": PRINT : P
RINT TAB 11;P1;"-";P2
1140 IF p1)p2 THEN PRINT "     S
 P Y D   V A N D T",: PRINT : PR
INT : PRINT TAB 13;p1;"-";p2,
1150 IF p2)p1 THEN PRINT "
 B U E    V A N D T",: PRINT : P
RINT : PRINT TAB 13;p2;"-";p1,
1160 PRINT : PRINT : PRINT "
       T R Y K!",: RESTORE 5: LE
T beg=0: PAUSE 0
1170 PAPER 2: INK 7: FOR u=13 TO
 21: PRINT AT u,0;z$: NEXT u: FO
R u=28 TO 61 STEP 8: PLOT 0,u: D
RAW 255,0: NEXT u: PRINT AT 21,9
;"NYT SPIL - TRYK!"
1175 PLOT 8,36: DRAW 8,0,-PI: DR
AW -14,0,-PI: DRAW 9,32,PI/3: DR
AW 0,-48,PI/4: DRAW -5,0,-4*PI/3
1180 PAPER 7: INK 7: FOR u=1 TO
3: PRINT AT 19,3*u;" ": PLOT u*2
4+7,16: DRAW 0,25: PLOT u*24-3,1
9: DRAW 14,0: BEEP .1+(.1 AND u=
3),1: NEXT u: PRINT AT 18,12;" "
: PLOT 103,24: DRAW 0,25: BEEP .
26,5: PRINT AT 17,15;" ": PLOT 1
27,32: DRAW 0,25: BEEP .26,8
1190 PAPER 2: PRINT AT 15,18;CHR
$ 140; INK 8;AT 16,18;CHR$ 131:
PAPER 7: PLOT 144,50: DRAW 0,-25
: BEEP .24,13: PRINT AT 17,21;"
": PLOT 175,32: DRAW 0,25: BEEP
.26,8: PRINT AT 18,24;" ": PLOT
199,24: DRAW 0,25: BEEP .26,5: P
RINT AT 19,27;" ": PLOT 223,16:
DRAW 0,25: PLOT 212,19: DRAW 15,
0: BEEP 1,1
1200 IF INKEY$="" THEN GO TO 117
0
1210 RESTORE 5: GO TO 5
9999 CLEAR : SAVE "spil" LINE 1
```

MOTOR

Med "TT Racer" kan du slutte op til 8 Spectrummer sammen, så alle kan spille det samme spil på een gang. Bare på hver sin computer.

Vi kender alle de seje motorcykel gutter. Skrækkelige historier om fredelige bilister, der i deres Ferrari Testarossaer er kommet tøffende ud af landevejen og er blevet stoppet helt uden grund af onde motorcykelbetjente. Fortællinger om flokke af rockere fra Hells Angels, der på rå kværne har jævnet byer med jorden, og ikke mindst vore hjemlige speedway-helte. Hvad mon de har fælles, alle disse barske bananer? Klart mand, svaret er kværnen, hæmorroidefræseren, atomgeden eller motorcyklen!

Hvis du går med ideer om at joine den eksklusive gyngeklub, så skulle du prøve "TT Racer". I spillet kører du baneløb på forskellige Suzuki-sømkasser, varierende i størrelse fra mellem 80 og 500 HK.

Ohhh, what a feeling, da jeg første gang simuleret iklædte mig den duftende okseskinds læderdragt og smækkede mig op på dyret... Har du nogensinde prøvet at have 500 heste mellem benene?

Netværk for 8

Nu er der jo ikke noget ved at spille rå, når der ikke er nogen der ser på dig - men det er der i "TT Racer", nemlig op til 7 andre mennesker: Dine modstandere.

Kun et spil har før benyttet Spectrummens netværksfacilitet. Det var "Hunter Killer", hvor man kunne spille to ad gangen. Spillet er godt, men ærlig talt - det er også stenalder.

I det nye motorcykelspil kan op til 8 maskiner kobles sammen via en passende mængde Sinclair Interface 1. Naturligvis kan man have alt mellem 1 og 8 spillere med. Det hele virker ved at en "Master terminal", vælger vilkårene for løbet og så går spillet ellers i gang på alle tilsluttede maskiner. I hvert løb medvirker i alt 16 kørere, så selv når man slår vennerne, skal man ikke være sikker på første-pladsen, idet en af de maskin-styrede kan have snuppet laurbærene.

Det, der er så fedt ved spillet, er naturligvis konkurrencen med rigtige, levende individer. Folk, man kan svine til, hvis man taber. Ved spil på netværk efterfølges enhver kommentar a la "Jeg tog ham!", af et svar, "Skal du have en flad" eller lignende.

Ved normale spil, kan man altid kvase båndet, smide med computeren eller slukke, hvis man taber, men på et netværk er der ikke nogen, der spiller Dirty Harry uden at få ørerne i maskinen efter spillet. Kort og godt, netværk tilfører klart et spil en ny dimension.

TT Racer har menu

I spillet findes en startmenu, hvor spilleren (eller spillerne), kan vælge forskellige løbsformer.

Det første vigtige punkt er motorstørrelse, varierende over 4 størrelser fra 80 heste til 500 heste. Dernæst vælges sværhedsgraden. Dette gøres ved at specificere om man vil race i klubben, om det nationale mesterskab, om europamesterskabet eller om verdensmesterskabet.

Punkt nummer 3 på menuen er valget af bane. Der er 12 forskellige, og de er alle de kendte fra formel 1 løbene, "Silverstone", "Monza", "Hockenheim" osv. Et godt råd - sørg for at kende banen, før du starter på et løb...

Nu kan der vælges antal omgange. Fra 1 til 99, og hvis man kører om verdensmesterskabet, så køres det på den pågældende bane almindelige antal omgange.

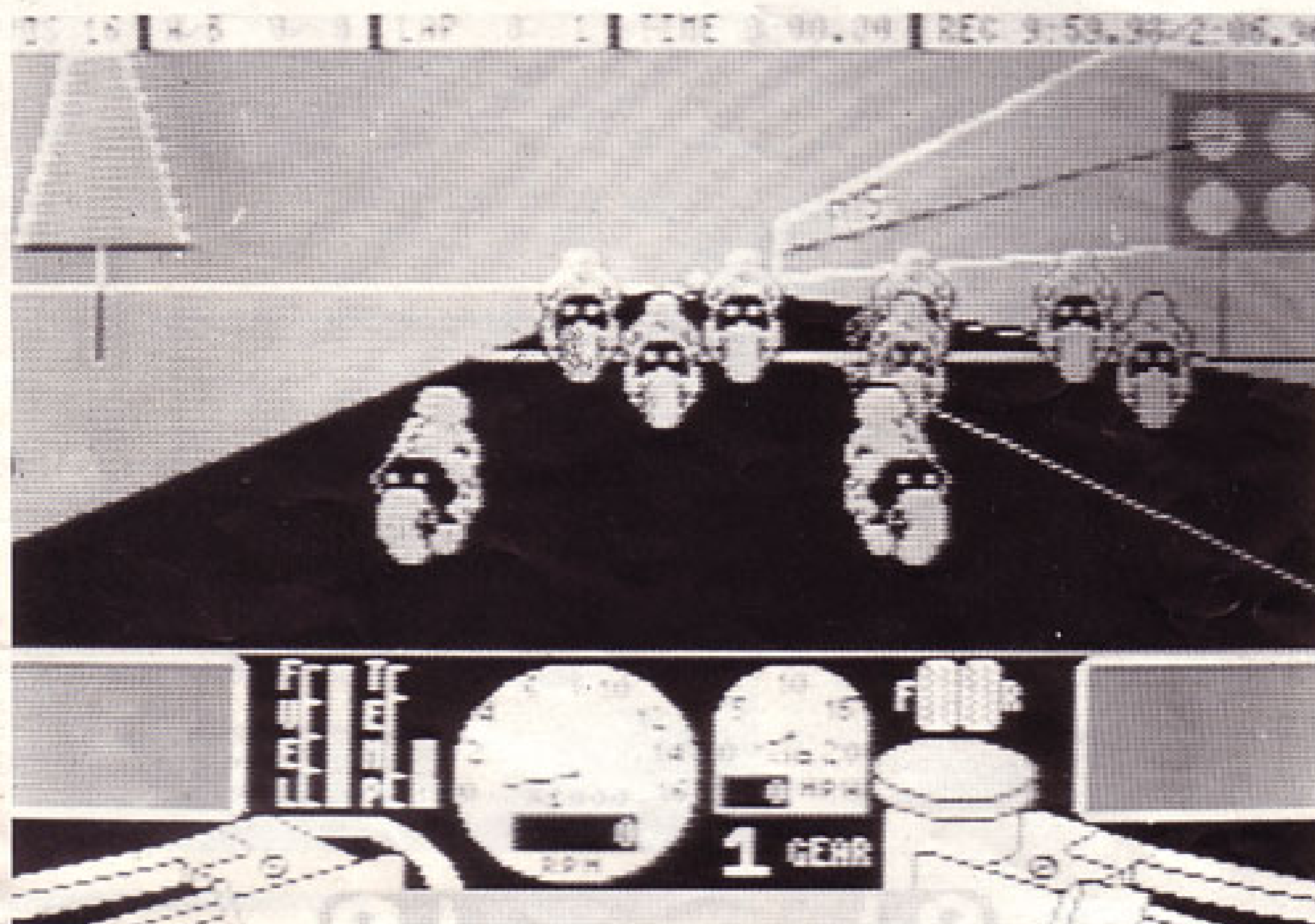
Efter al denne forberedelse, følger selve cykel-tuningen. Man bestemmer her hvor hurtigt motorcyklen skal kunne geare op, om man vil have automatgear eller ej og sidst og meget vigtigt, hvorvidt man vil have racerinstrumenter eller vejkørsels instrumenter. De sidste er klart de sjoveste, da de omfatter bakspejle, speedometer og mange andre ting istedet for det spartanske racerudstyr.

Til sidst vælges antal kørere, og så...klar til ræs.

Kald det bare "Slaggeanalyse"...

Dagens mesterskab blev afviklet af Mikkel, Magnus, Hans Henrik

RCYKELRÆS PÅ NETVÆRK



Starten er lige gået, og du ser heatet foran dig. Wroom!

Dagens baneræs blev dystet over flere computere. Men ræset var det samme på alle skærme!



(du kender ham fra SOFT CHECK) og undertegnede. Vi bænkede os ved vores små kværne med gummitaster.

Alle stillede vi op ved startlinjen, selv var jeg rimeligt langt fremme, yderst til højre. Jeg checkede kobling, gear, bremse og styr - alt ok. Nu begyndte startlysene at blinke, og 5 sekunder senere gik starten. Jeg slap koblingen lidt for hurtigt og stejlede 50 meter før jeg igen fik kontrol, men derfra gik det også fint. Vi lå på pladserne 9 til 13 d.v.s i den tunge ende, men ikke på jumbopladsen. Mikkel der var den mest erfarne af de andre begyndte at råbe at han kunne se mig foran sig, så svingene blev taget vildere og vildere. Efterhånden kom han også op i bakspejlet, og der lå han i længere tid.

Hans Henrik og Magnus lå længere tilbage. Hans Henrik fordi det var første gang, og Magnus fordi han var vant til joystick. De lå længe og gned skærme indtil vores kære Hans skred ud i et 60 graders sving og kurede en 70 meter i rabatten. Da vi mobbede ham bagefter påstod han at grunden var at han undersøgte jordbundsforhold og foretog slaggeanalyse. ...Suk.

Da han havde fået rejst sin mukkebik var vi andre i mål, men vi tog en kop coke, mens vi ventede. Mikkel havde slået mig på stregen, men til gengæld tog jeg Magnus. Og Hans Henrik...

Spillet er OK, uden at være genialt. At Suzuki har brugt et helt år på at assistere under udviklingen er deres egen skyld, for spillet her kan aldrig nærme sig en 13'er. Alligevel: Det er nyt at spille det samme spil på samme tid men på forskellige computere og skærme, også selvom linkningen via Interface 1 er en meget dyr linkning. Så var det smarte netværkskabel fra Tobruk-spillet til Amstrad (se "Ørkenræs" i sidste nummer) en smartere løsning. Men der var der kun to computere hooket op. Her kan du køre op til 8!

Og det er det tykke...

Bjørn Christ

Grafik	9
Lyd	9
Action	10
Fængslende (alene)	9
(flere)	11
Pris/kvalitet	10

VIND EN COMPACT DISC DIGITAL PLADESPILLER!

En splinterny Compact Disc spiller står på højkant fra World Wide Software. Anledningen er firmaet første spiludgivelser, og CD'en kan blive din...



"Boulderdash" er en af de gyldne computerklassikere. Spillet er solgt i ca. 300.000 eksemplarer på verdensplan, og udover den originale version, er der kommet både efterfølger II og III. Det sidste led på kæden er i dag en realitet og neeej, det er ikke "Boulderdash IV". Navnet er "Boulderdash Construction Kit", og med den sag kan du rent faktisk designe dine helt egne "Boulderdash"-spil.

"Boulderdash Construction Kit" kommer både på bånd og disk, i første omgang til Commodore 64/128. Det nystartede World Wide Software i København er ene-licenshaver for hele Skandinavien, og de melder både om enorm forhåndsinteresse og pæne salgstal. Ikke underligt, for nu hvor verden i mange år har kunnet spille hele tre versioner af det kendte "Boulderdash"-tema med Rockford, må tiden være inde til selv at frembringe skærmbilleder, kan lille mand kan te sig på.

Har du disk-versionen, er der plads til 10 forskellige spil med hver 20 skærme i. Men der kan laves op til 64 skærme i eet eneste spil.

På båndversionen afhænger antal skærme kun af båndets længde...

Og nu kan du altså selv vinde en Compact Disc blot ved at designe en eneste enkelt skærm og sende båndet eller disketten ind til dommerpanelet inden den 10. januar. Men mere om det senere, først skal vi lige kigge på præmierne.

Compact Disc'en

Compact Disc - der også kaldes fremtidens pladespiller - er et ganske interessant stykke "legetøj" med en ordentlig flok avancerede finesser.

Først og fremmest skulle den nye laserteknologi og de specielle plader, gøre ridser, buler og andre uheldige sider af de nuværende vinylplader til en saga blott. Pladen kommer nemlig ikke i manual eller mekanisk kontakt med en pickup, så den kan faktisk ikke slides. Alt klares digitalt og aflæses med en laserstråle inden i apparatet.

Og så byder Compact Disc'en ovenikøbet også på en masse brugervenlige detaljer. I stedet for at skulle hive i en arm, eller vippe en kontakt, gælder det nu blot om at trykke på de rigtige knapper...

Tryk på en knap og du vil se skuffen til pladen glide ud lige så stille.



Prøv en anden, og du kan gentage en bestemt melodi, eller en hel pladeside, i det uendelige! Gider du ikke at høre en af melodierne, klarer Compact Disc'en også det med et snuptag. Et let tryk på en tredie knap, og "pick-up'en" vil være flyttet over til det næste nummer.

Selv på specifikationerne slår CD'en klart den konventionelle vinylteknik langt ud af banen. Frekvensområdet strækker sig fra 5 til 20000 Hz. Den harmoniske forvrængning er mindre end 0.03% og kanalseparationen bedre end 90 dB. Wow/flutter er så lav, at den ikke kan måles!

Find dette logo i bladet og skriv antallet på kuponen (inkl. dette logo, men excl. logos i annoncer og lign.).

Konkurrencereglerne

Hvad du skal gøre for at få vidunderet hjem i stuen?

Som punkt et skal du kigge dette nummer af "SOFT" grundigt igennem for World-Wide Software logoer, som svarer til det, der er vist her på siden.

Så skriver du antallet ned på blanketten (eller en kopi af samme, hvis du ikke kan nænne at klippe i dit dyrekøbte blad). Det tal, du finder frem til, er INLUSIVE mærket vist her på siden, men UDEN at tage logoer med fra annoncer og lign.! (du må hellere læse sidste sætning to gange, for det er faktisk noget af det vigtigste. Red).

Herefter sætter du dig foran det nye "Boulderdash Construction Kit" og producerer den mest suveræne bane set i verdenshistorien. Hvis du ikke er den lykkelige ejer af kit'et, går det hele alligevel. For



...gn en skærm i Boulderdash Construction Kit og vind en CD.

enten farer du ud og køber det, eller også sætter du dig med farvekridt og et stykke papir og tegner din skærm. Den overseje tegning skal altså ha' Boulderdash som tema.
Når du er færdig med mesterværket, sender du bånd/diskette ELLER en tegning ind til: SOFT, Forlaget "Ny Elektronik", St. Kongensgade 72, 1264 Kbh. K. - mærk kuverten BOULDERDASH KONKURRENCE.
Har vi modtaget brevet FØR den 10. januar kl. 12.00, er du med i kampen om en splinterny CEC Compact Disc Player. Til de fem næstbedste er der runners-up præmier, nærmere bestemt hele fem af de nye, gennemsigtige Competition Pro Joystick. Og det var da ikke det værste, der kunne ske. Vel?

Dommerkomiteen

Din tegning eller din datadesignede Boulderdash-skærm vil blive bedømt af en dommerkomite bestående af chefredaktør Rasmus K. Kristiansen, SOFT, Direktør Mogens Kim Høj Jensen, World Wide Software og produktchef Carsten Holløse, World Games.
Konkurrencen er ikke åben for folk med tilknytning til forlaget "ny elektronik" (SOFT) eller World Wide Software (World Games). Endvidere er konkurrencen ikke åben for professionelle programmører. Kun een kupon pr. husstand!
Konkurrencens arrangører forbeholder sig rettighederne til alle præmierede forslag, og kan kun sende bånd/disketter/tegninger tilbage, såfremt der vedlægges en frankeret svarkuvert ved indsendelsen. Husk altid at skrive dit navn en ekstra gang på båndet eller disketten eller bagpå tegningen.

KUPON - VIND EN COMPACT DISC

Denne kupon må fotokopieres, men vi accepterer kun een kupon pr. husstand. Send ind inden den 10. januar for at vinde en compact disc pladespiller eller fem gennemsigtige joysticks.

Vedlagt er (sæt kryds):

Boulderdash-skærm på bånd ☐
Boulderdash-skærm på disk ☐
Boulderdash-tegning ☐

Navn: ....

Adresse: ....

Post-nr./by: ....

Tlf.-nr.: ....

Computertype: ....

Alder: ....

Antal "World Wide Software" logoer i bladet (incl. det vist her på siden, men excl. logoer i annoncer og lignende):

**Send kuponen ind senest den 10. januar kl. 12.00 til:
SOFT, Forlaget "ny elektronik",
Store Kongensgade 72
1264 København K.**

- mærk kuverten "Boulderdash Konkurrence".

Ringenes Herre - den komplette løsning

From All of Us - to all of you! Rasmus Kirkegård Kristiansen fortsætter traditionen med i hvert års julenummer at bringe den komplette løsning til årets mest populære adventure. Supereventyret "Lord of The Rings" fra Tolkien og Melbourne House.

Årets mest populære adventure 1986? "Lord of the Rings", of course; eller på godt dansk: Ringenes Herre. Ved sidste årsafslutning gav vi den komplette, uforkortede løsning på hele "Spiderman". Og denne gang er vi klar med "Lord of the Rings". Har du problemer med Frodo, Merry og alle de andre glade hobbitter fra J.R.R. Tolkiens støvfyldte sider, har du fundet det rette blad.

Bare load programmet ind i datasetten og get started. Amstrad, Commodore og Spectrum-ejere har set frem til løsningen på den mesterlige efterfølger til "The Hobbit" fra Melbourne House. Og her er den så. From all of us to all of you...

Du starter i en tønde

Har du læst Tolkien, vil du vide, at Hobbitter er små væsener med store fødder. Du kan vælge mellem at være flere forskellige af hobbitterne, men uanset hvem du er, starter du altid hjemmefra. Det vil sige i en ombygget tønde, der fungerer som hobbit-hus.

Hvis vi ser helt bort fra det lille øvelses-eventyr, består "Lord of the Rings" af to separate dele, der skal klares hver for sig. Du starter med i første del at vælge dine hobbit-typer, og jeg kan bedst råde dig til at indtaste **FRODO, MERRY**. Som en slags kompromis imellem en nem måde at løse eventyret på og også effektivitet.

Nu får du så lidt at vide om første location, din beboelsestønde. Spændende. Din opgave? Du skal finde de ni juveler, der kan dræbe de sorte riddere. Dem, der holder Hobbit- land i trældom.

Inden du begiver dig ud på den lange tur med vennerne, skal du have lidt forsyninger med. Dem finder du i din tønde ved at skrive **OPEN DRAWER, CUPBOARD, TAKE FOOD, WINE, MATCHBOX**. Der er også flere ting, du kan finde i dit tøndehus, men de er ikke strengt nødvendige at slæbe med på turen. Prøv alligevel at undersøge dem - det er altid sjovt de første par minutter.

Nu skal du være **MERRY**. Bed ham om at vente, **WAIT**. Og gå så tilbage til **FRODO** for at skrive **OPEN DOOR, E, S, W, W, W**.

Nu skulle du i Frodos skikkelse (ham den høje flotte fra Bargholz) være ved indgangen, entrance, til "Mathom House". Her kan til tider være en vagt, som forhindrer dig i at komme ind. Men det er keine probleme, for du skriver bare **WEAR RING**, hvis fyren volder knuder. Og så kan du ubemærket glide forbi vagten, for så er du nemlig - og det er det tykke - USYNLIG! Et lille trick, vi nok er nogle stykker, der ville kunne bruge i skolen eller derhjemme, når opvasken står og venter eller der skal gøres hovedrent.

Når du er kommet vel indenfor, skal du **TAKE STUB OF CANDLE** og læse bogen, **READ THE BOOK**. Husk også at tage ringen af igen hurtigst muligt, for gør du det ikke, vil du selv blive en af de sorte riddere. Derfor: **TAKE OFF RING**.

Nu skal du gå tilbage mod øst, **E**, og skrive følgende for at komme i retning af "Maggots Farm", en rigtig hyggegård på landet: **E, E, E, E, E, S, SE**.

Vel ankommet venter du tre gange (**WAIT, WAIT, WAIT**). Så skulle den kære Maggot nemlig dukke op, og det er der noget ved. Tænk ikke på hundene, the dogs, for de er slet ikke så farlige som de lyder til. Følg med Maggot op til gårdens stuehus (**E, N**). Her vil fru Maggot give dig et stort måltid mad, som du naturligvis skal spise - **EAT MEAL**. Den slags styrker jo som bekendt, giver flere kræfter. Efter denne omgang landlig hygge, er det på tide at drage sydpå, til Brandywine. **S, E, S**. Ved brinken af floden ligger en lille færge, som er forbundet til et reb på et håndsving. Og ja, færgen skal selvfølgelig fragte dig over på den anden side. Så først skal vi ha' fat på den - **TURN HANDLE** skulle gøre underværker. Og opsedasse, ud og sejle - **CLIMB INTO FERRY, TURN HANDLE**. Så skvulper vi lidt og vil snart være over floden. Derovre hedder kommandoen **CLIMB OFF FERRY** efterfulgt af **E** for at komme til Merrys hus. Her spiser du noget af maden på bordet og tager resten med dig. Og da du snart vil komme ind i en mørk tunnel, vil det være et godt tidspunkt lige nu at tænde for stearinlyset: **OPEN MATCHBOX, TAKE MATCH, LIGHT MATCH, LIGHT CANDLE WITH MATCH**. Nu går du **E, E, E** og skulle så være ved et såkaldt "Mossy Place" - her er mos på jorden. Når du kommer ind mellem træerne, vil programmet forsøge at blokere for dig. Det er snedigt, men du skal holde ud, simpelthen. Bliv ved med at indtaste den samme retningsangivelse tre-fire gange, så skulle du kunne komme igennem. Og retningerne, det gælder om at tage, er som følger: **SW, SE, E, SE, S**. Tag dem een af gangen, så du er sikker på, du kommer helt igennem træerne. For gør du det, vil du være sikkert på en sti ved "the Withybank". Næste location er så "Old Man Willow", som æææelsker at æde små hobbitter som dig selv. For at komme sikkert forbi ham, er det nødvendigt at lade Pippin, Sam og Merry blive fanget ved at taste **NE**. Frodo bliver ikke fanget og kan gå nordøst (NE) til Tom Bombadils hus. Der skriver du så **TOM "FOLLOW ME"** og når du går tilbage til Old Man Willow, vil Tom følge efter. **SW**. Old Man Willow kan ikke fange dig sålænge Tom også er på den location, så nu kan du roligt være **MERRY**. Derefter tager du de to grønne juveler, som er inde i træet - **TAKE JEWELS**. Tilbage til **FRODO** og sig **TOM "HELP"**. Tom vil straks åbne, så de små tilfangetagne hobbitter kan slippe fri, og så er det ellers bare at gå lystigt mod **NE**, tilbage til Toms hus hvor menuen står på et godt måltid mad!

Dræb de sorte riddere

Du har sikkert overvejet, hvad de grønne juveler - green jewels - egentlig kan bruges til. Well sonny, faktisk kan de som nævnt dræbe de sorte riddere, og det er jo din opgave i hele eventyret.

Men de sorte riddere kan også dræbes på en anden måde. Nemlig ved god gammeldags gemen kamp via kommandoen "KILL RIDERS". Det skal dog lige siges, at alle undtagen Frodo kan dette. Hvis Frodo blander sig i nærkamp, vil riddere dræbe Frodo og tage ringen. Hvilket betyder Game Over. Derfor: Hold Frodo langt væk fra enhver direkte kampscene med de sorte riddere.

Det smarteste, du kan gøre, er dels at dræbe de sorte riddere med juveler og dels i almindelig kamp (uden Frodo). For overhovedet at kunne bruge de magiske grønne juveler til at udrydde riddere, skal du først ha' fat på et elver-scroll med teksten "O Elbereth Gilthoniel". For at få fat på "scroll", skriver du: **TOM "FOLLOW ME", N, W, W, N, NW, SW, W, W, S, SW, S, E, NE, SW, W**.

Nu er du ved de blå bjerge. Husk at gi' dine følgesvende mad, hvis du bliver sultne, for det er lidt af en lang tur efterhånden. Og skriv så: **W, N, W, S**. Du står nu udenfor et grønt tårn og en grøn ridder vil dukke op. Han er ikke sjov at bide skeer med, så gør kort proces ved at sige **TOM "KILL KNIGHT"**. Sådan! Tag så medallionen, den døde ridder har efterladt på jorden og gå **N, E, S, E, E, SE**. Så står du pludselig udenfor et rødt tårn, og hvis du huskede at samle medallionen fra før op, vil der komme en dejlig dame frem. Dræb hende med det samme og tag så den guld-medallion, hun efterlader. Nu går du så

NW, W, S og kommer til klostret, hvor du giver guld-medallionen til munken, the monk. Han vil lykønske dig og lade dig smutte igennem døren mod Syd. Når du er gået herigennem, vil du stå udenfor "observatory door". Bank på døren, knock, og vent på at Radagast kommer og åbner for dig. Følg så efter ham ind i "the observatory", hvor han vil give dig en grøn juvel. Nu vil du altså være oppe på ialt tre grønne juveler, og du er nødt til også at tage SCROLL, der ligger på TABLE.



Gå tilbage til Toms hus ved at gå ned, **DOWN**, efterfulgt af **N, N, E, NE, N, E, N, N, N, E, S, NE, SE, S, E, E, S**. Og gå så øst fem gange, **E, E, E, E, E**, for at komme til "dank hollow" med masser af tåge, der lukker sig tæt omkring dig. Bliv ikke nervøs, for du skal bare **WEAR RING, E, TAKE OFF RING**, og så er de par ærter klaret. De andre vil følge efter dig, og I vil nu stå udenfor porten til Bree.

KNOCK ON GATE og svar **UNDERHILL**, når der bliver spurgt om dit navn. Når du er kommet indenfor, går du **SW, W** og vil så være på samme location som Barliman og en mystisk, mørk fremmed. Denne fremmede er slet ikke så mystisk endda, for det er såmænd Aragorn. En flink fyr (og ved du ikke, hvem han er, var det så egentlig ikke på tide at læse J.R.R. Tolkiens samlede værker??). Hils på Barliman og Aragorn (GREET) og bed Aragorn to gange om at følge efter dig: **ARAGORN "FOLLOW ME"**. Husk at gentage din kommando. Så går du øst, **E**, åbner døren, **OPEN DOOR**, og syd, **S**. Så skulle du efter al sandsynlighed være "inside the stores". Rigtigt gættet? OK, her tager du al den mad, du kan komme til og går herefter mod nord, **N**. Og så er det på tide, at vi får Aragorn til at dræbe et par riddere...

Sådan dræber du

I pubben oppe nordpå sidder ridderne og hygger sig over at glas øl. Men nu er det tid til lidt destruktion, og derfor taster du **STRIDER "N & KILL RIDER & KILL RIDER & KILL RIDER & S"**. Mens du venter på Aragorns hjemkomst, kan du f.eks. more dig med at snitte hestene på pladsen til småstykker. Eller hur?

Nu mangler du kun at dræbe seks sorte riddere for at fuldføre den første del af "Lord of the Rings". Derpå kan du nemlig krydse broen mod øst og starte anden del, men først bør du give en enkelt juvel til hver af hobbitterne, du har med dig. Fra pladsen med hestene går du **NW, NW** og venter til tre af de tilbageværende sorte riddere dukker op. Når de gør det, citerer du simpelt hen ordene, der står på scroll og de sorte riddere vil forsvinde som dug for solen. Nu mangler du stadig tre riddere. Dem finder du langs vejen øst for Bree. Du har ikke juveler til at dræbe dem, så du er nødt til at efterlade Frodo i Bree, væk fra vejen, og overlade det til de øvrige i rejselskabet at klare håndgemænget. Normalt vilde sidste sorte riddere komme lige før broen, og så er det bare at skrive **KILL RIDER** nogle gange. Når de tre er døde, kan du få Frodo ud på vejen og lade ham marchere over broen til den sidste location. Spillets første del slutter med succes når alle er vel ovre broen og hvis ikke du får dette at vide, skyldes det, at du ikke har fået dræbt alle de sorte riddere, tilbage og find dem langs vejen. Og save så din første del, når du har gennemført den tilfredsstillende. Så kan du nemlig gå i gang med del to i spillet!

Anden del er nemmere

Har du klaret første del, skulle du også kunne håndtere del to. Fra startpositionen skal du gå **NE** til Trollshaws. Her vil du finde "mithril shirt" og "Glorfindel the elf", men for at det ikke skal blive alt for nemt, vil jeg lade det være op til dig selv, hvordan du finder elven og the shirt.

Når du har fundet Glorfindel og den hvide hingst, går du tilbage på vejen og hopper op på hesten. Så går du øst ved at skrive **E, STALLION "E", STALLION "E", STALLION "E", STALLION "E"**. På dette tidspunkt bliver du forfulgt i skarpt trav af nogle sorte riddere (ja, de er skam også i del to), men de kan ikke få fat i dig, så længe du er på hesteryg. Du ser de sorte riddere forsvinde bagude. Fedt!

Nu kan du bede dine ledsagere om at gå **E, E, E, E**, for så vil de møde dig - Frodo - i dalen. Gå så **E, N, E**, og du vil være i ildhallen, hall of fire. Gode gamle Bilbo, den gæve gut fra "The Hobbit", vil være der og byde på noget mad, food. Og det vil sikkert være tiltrængt på dette tidspunkt, efter den hårde tur på hesteryg - det tog jo vældigt på dig at skulle ryste en flok sorte riddere af.

Bilbo vil være ret vild med ringen og forsøge at få den. Stå imod og lad være med at gi' ham den, for så vil han efter få forsøg give op og istedet lede dig til sit værelse, hvor han vil give dig sin "mithril shirt". Godt nok.

Gå **E, S, W** og du vil komme til den store hal, hvor Elrond-rådet samles. Her vil du få at vide, at det er din pligt at fuldføre missionen mod de sorte riddere og at rådets medlemmer vil yde dig assistance. Og det er jo godt nok, for rådet er bl.a. Gandalf, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Pippin, Merry, Sam og Aragorn.

Fra den store hal fortsætter du **E, S, W, S, SW, SE, SW, SE**. Så er du ved en sø i dalen, et ideelt sted at holde hvil og spise lidt. Tag forsyningerne med mad af ponyen og giv dem til Boromir og Gimli. Gå så **E, E** og du er foran indgangen til Moria. Her siger du ganske enkelt FRIEND for at få døren til at åbne sig, og hvis "tentacle" fra "lake" griber Frodo, afværger du faren ved at skrive **SAM "SLICE TENTACLE WITH SWORD"**. Du kan nu gå ind i Moria, og når du er inde, skriver du **UP, E, E, E, UP, UP, DOWN, W, DOWN, S, DOWN**. Så skulle du, hvis alt gik vel, være i en korridor, der er blokeret af "a stone slab". **BOROMIR "SMASH SLAB"** og fortsæt **E, E, UP**. Nu er du i den nordlige del af "Hall". Tast **E, E, E, S, DOWN, S, S, DOWN, E** for at komme til "Huge Hall". Her skriver du **E** for at få en fod indenfor. **WAIT**, Balrog kommer, men der sker ikke noget, så tag det bare helt roligt.

E igen, nu er du ved broen, og **SW**. Gandalf vil nu kæmpe mod Balrog på broen. Gå **NE, E, E, E** og hvis det er nødvendigt, så bær ringen - WEAR RING - for at komme uset forbi Balrog.

Nu skulle du kunne afslutte adventuret. Men måske det var en ide at save for en sikkerheds skyld? Under alle omstændigheder skal du herfra skrive **E, SE, SE, E, E, E** og er nu på vestbreden af en flod i Lothlorien. Møder du en taciturn elv, skal du bede den om hjælp, og du vil komme over på østbreden. Herfra går du **NE, E, S, W, N**. Gå gennem porten (gate) og **E, E, E, UP**. Du vil blive hilst velkommen af Galadriel og Celeborn. Hvis du nu sammen med Galadriel går **DOWN, W, W, W, S, S, S**, vil du være ved breden af Anduin. Galadriel vil give alle overlevende en gave: En lille krystal med lys til Frodo, et sølvbælte til Merry, et guldbælte til Boromir, osv. Men du kan ikke regne med, at alle har overlevet den skrappe tur - så er du alt for optimistisk!

"Lord of the Rings" er løst!

Når gaverne er delt ud, er "Lord of the Rings" løst! Finito finale.

Jeg håber, du har hygget dig under hele spillet. Også selvom sværdene til tider går højt og skaffer en del brådne pander, selv på hobbitsiden.

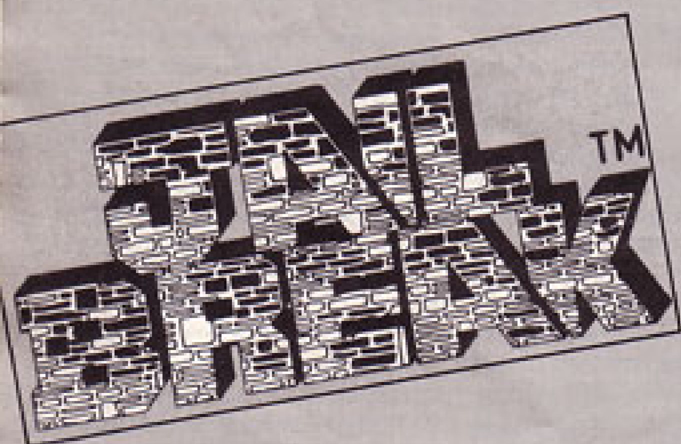
Om endnu et år vil vi her i "SOFT" følge traditionen op med en komplet løsning på et populært 87'er adventure. Indtil da: Har du problemer med andre adventures, er vort søsterblad "COMputer" stedet at søge råd. Her holder huleboeren Christian Martensen, the Dungeon Master, nemlig til med sit adventure-hjørne for freaks i alle aldre. Hvordan du finder "COMputer"?

Well, bladkiosken har det og lad os se, hvordan du finder dernede - **OPEN DOOR, W, W, S, TAKE MAGAZINE, PAY...**

Rasmus Kirkegård Kristiansen

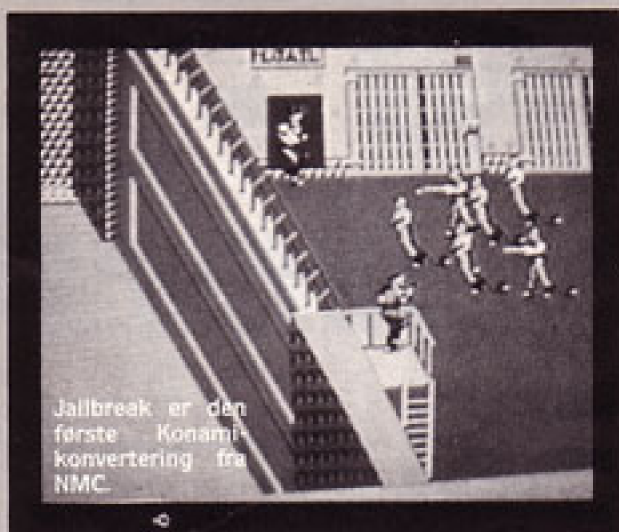
Der sker ting og sager i Jailbreak. Her er screenshots fra grillbarnernes version af fængselsflugten, men spillet er allerede lavet til både Commodore, Amstrad, Spectrum og MSX.

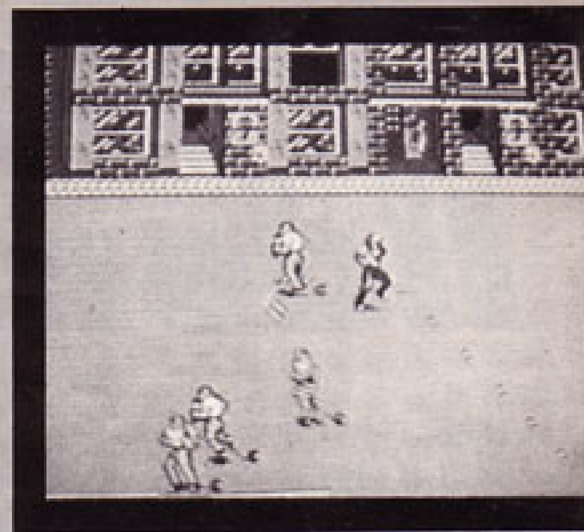
- NU ER DET NAT FOR IMAGINE...



Der sker ting og sager ude i den vide verden. Konami og Imagine har stoppet deres ellers så lovende samarbejde. "SOFT" har snakket med efterfølgeren, og fået baggrunden for sammenbruddet.

Det er jo altid spændende når to så store firmaer som Konami og Oceans Imagine slutter et tilsyneladende godt samarbejde. Der rejser sig en masse spørgsmål, med henblik på fremtidige spil, grunden til sammenbruddet, hvad der sker fra Konami's side og hvem, der tager sig af de videre foranstaltninger. "SOFT" var på pletten på udstillingen VISION 86 i Sverige, hvor nyheden blev lanceret. Vi fik talt lidt med Mike Daniels, manden i rampelyset hos NMC, og samtidig fik vi set på de nye distributører. For der kommer stadig software fra Konami, bare rolig.


Jailbreak er den første Konami-konvertering fra NMC.



Ikke mere Imagine/Konami

Manden der kunne fortælle en masse hedder Mike Daniels, og er salgschef i et stort firma kaldet NMC. NMC står for Nemesis Management Corp. Lad os starte med Mike's begrundelse for sammenbruddet. Konami, der jo var den ene part af samarbejdet (Imagine/Konami) var ikke interesseret i, altid at blive holdt lidt i baggrunden. Det kan man jo ikke fortænke dem i, vel. Det var nemlig sådan, at Imagine altid var slået mægtigt stort op på spillene, og Konami's navn blev holdt lidt i baggrunden. Det synes Konami ikke at de kunne være tjent med, for det er vel ikke derfor man indgår et samarbejde. Udover det er det endnu mere surt, hvis begge spilgiganter har postet samme mængde arbejde og penge i spillene der blev lanceret under denne label.


Mike Daniels fra NMC skal nu overtage lancering af Konami-spil til din computer.

Hvem overtager nu

Vi har nået sagens kerne. Konami folkene følte sig lidt holdt i baggrunden af Ocean's Imagine, og ville derfor ud af samarbejdet. Her kommer Mike Daniels ind i billedet. Det firma, Mike arbejder for (NMC) skal tage sig af de kommende titler fra Konami, for nu vil de for alvor give den en skalle. Der er store fremtidsplaner for det nye samarbejde mellem NMC og Konami. NMC er også et softwarehus af en art. NMC vil være at finde som et lille navn, et eller andet sted på kassetten til dine fremtidige Konami-spil. Det er NMC, der tager sig af konversionerne fra coin-up maskinerne til vores spil. Hvis det har din interesse, kan vi oplyse at en sådan konverteringsopgave af 3 spil, kræver hele 4 menneskers fuldtidsarbejde. Kom så ikke og påstå, at de prøver at springe over, hvor gærdet er lavest.

Det er Konami godt tilfredse med. Det er da også en ganske god handel for dem. De overtager hele coveret, og NMC tager sig af public relations og konverteringen til vores maskiner. Hvorfor NMC er tilfredse med så lidt publicity vides ikke.

NMC skal tage sig af distribution i Europa, og netop derfor var salgschef Mike Daniels i Sverige. (Det var ikke kun for at tale med os, desværre). Han var oppe for at tale med Heikki Karbing, der ejer HK-Electronics, en stor softwaredistributør i Sverige. Han kunne for den sags skyld ligeså godt have været i Danmark, da vi også får en dansk distributør af Konamis varer. Det er i Danmark PCS v/Christian Petersen, der skal tage vare på Konami. Ikke desto mindre var vi så heldige at ramme ind i ham på Vision 86.

Hvad er Konami

Konami er et 4 år gammel firma, der i dag er et kæmpe japansk foretagende, de havde i 1984 en omsætning på 30 millioner US$, og i 1985 var den oppe på 100 millioner. Lidt af en biks. Det hjælper måske på forståelse, hvis vi afslører at det er Konami der laver nogle af spillene til Nintendo (navnet, du må kende fra spillehallerne). De laver godt 5 spil pr. år, og de bliver næsten allesammen solgt i 1,5 millioner eksemplarer. Det er her guldet tjenes, drenge! Konami har 230 programmører fast ansat. Et sejt team med flydende grafik i årene. De kommer til at levere den fremtidige vare. Det er nemlig dem der laver alle coin-ups spillene fra Konami. Hvis vi får konverteringer af allesammen, synes jeg, vi skal tage forskud på glæderne, og så se på, hvad vi har i vente.

Hvad kan vi vente os

For det første vil Konami lave spil til så godt som samtlige maskiner på markedet i dag. Også Atari ST og IBM. Det kan godt være, at du ser et par enkelte titler med navnet Imagine/Konami på, men Imagine har skrevet under på, at de ikke vil udgive nogle titler overhovedet, efter årsskiftet. Det er blandt andet derfor, at nogle af de spil, vi først skulle se engang i '87, bliver spyttet på gaden før tid. De må jo udnytte aftalen til sidste pixel. Allerede i slutningen af november fik vi den første smagsprøve på den nye alliances kræfter. Det var med "Jailbreak", den første titel, med Konami alene. Allerede i slutningen af januar kan vi vente at se et spil kaldet "Super Basketball". Og Mike Daniels lovede, at det ville blive fedt. Der kommer op til 10 store sprites, på skærmen på en gang. Altså ikke noget med små krydser på en optegnet bane. Det bliver real action.

"Super Basketball" kommer også i Atari ST og IBM versioner. På et lidt mere uvist tidspunkt, ca. februar-marts, kommer spillet "Ironhorse" og hvad det handler om, kan vi jo vente at se. Kort efter kommer et spil, der hedder "Salamander", et follow up til super shoot'em up spillet "Nemesis". Sidst på året kan vi også vente at se noget mere strategi fra Konami's side. Hold øjnene åbne, og glæd jer. Hvis ventetiden falder dig for lang, så tænk på at forventningens glæde altid er den største. For der er lang tid til marts måned.

Sker der ellers andet

Ja, det er lige netop hvad der gør. En sidste lille nyhed kan vi nemt smutte ind her. Softcards er efterhånden ved at nå en høj status i England. Derfor kommer der også Konami spil på softcards. Et softcard, er stort set ikke større end et almindeligt spillekort. Det stikkes i en adapter, der kommer til at koste ca. 100,- kr.

Det smarte ved disse softcards, er at det virker akkurat som et indstiksmodul. Spillet er klar til at spille, når kortet sidder i maskinen. Samtidig er du også ud over problemerne med at kunne lave båndsalat, eller bukke dine disketter. Endnu en ting er nævneværdig. Du kan have plads til langt flere end hvis det var bånd. En endnu federe nyhed, er at Konami er langt mere konstruktive og nytænkende end vi har set fra nogle andre firmaer i branchen. De starter nemlig udvikling af spil med 2 monitorer på en gang, vi skulle dog ikke vente at se noget overhovedet, før slutningen af '87. Så får vi efterhånden spillehallerne hjem i stuerne for alvor.

Nu er der ikke andet at gøre, end at sætte sig mageligt tilbage, og vente på at Konamifyrene giver det japanske håndsving et par omdrejninger, for vi kan jo ikke vente alt for længe. Vel?

Henrik Bang

Firelord - Ildens Herre!

Kræs for joystick-fanatikere og guf for games-freaks. Så kort kan det nye, fede game fra chateau Hewson beskrives!

Stien flettede sig stadig dybere ind i skoven og førte Sir Galaheart længere ind i den flagrende skygge. En stemme talte ud i mørket.
- **Min søn, du er vendt tilbage til dette land, Torot, for at åbenbare dets skjulte hemmeligheder. Du skal finde den hellige ildsten og overdrage den i dragens varetægt.**

Galaheart rystede af frygt, idet han mindedes, hvordan den onde dronning havde bemægtiget sig ildstenen og brugt dens kraft til at forbande hele landet med ild og spøgelsesagtige skikkelser.

Engang havde menneskene kunnet vandre frit omkring, men nu gemte de sig i deres hjem. Dronningens pris for frigivelsen af stenen var, at en brav kriger skulle vinde de fire tryllemidler, der giver evig ungdom. Den brave kriger sank i knæ, overvældet af frygt og forudvarsler.

Frygt ikke, sagde stemmen, **for svaret ligger inden for kongeriget. Brug de fortryllede krystaller og fejl ikke.**

Sir Galaheart var alene. En følelse af mystik fyldte skoven. Selv luften udåndede det plagede lands hemmeligheder.

Baggrundsinfo

Ja, så er Stephen Crow tilbage på scenen. I ved ikke, hvem Stephen Crow er?

Datapublikummet er minsandten utaknemligt. Da Stephen Crow stadig var i Bubble Bus's stald, var han programmøren bag successerne "Starquake" og "Wizards Lair", der indbragte ham den engelske Golden Joystick Programmer-pris i 1985.

Første produkt siden springet over til Hewson er et spændende arcade adventure, han har kaldt "Firelord".

"Firelord" bringer os tilbage til middelalderlandet Torot, hvor du er blevet presset ind på rollelisten som den brave ridder Galaheart. Torot er tilsyneladende et land "uden ende" - selv når man er en hærdet adventurespiller, er de mere end 510 skærmfulde Ultimate-grafik noget af en mundfuld! Men vi må i øvrigt hellere passe lidt på med navnet Ultimate. Crow kunne hurtigt gå hen at stemple det som en fornærmelse.

For, hvor der måske kan ses en vis lighed mellem Ultimates figurer og dem i "Firelord", så påstår han hårdnakket, at det i hvert fald ikke kan forholde sig sådan med baggrundene. Langt størstedelen af bygningerne i "Firelord" skulle faktisk være baseret på dem, man vil kunne finde på hans hjemegn i Kent.

Og egentlig er det ene og alene Kent, vi kan takke for Crow's nye spil. Plottet blev nemlig først udtænkt, da han havde "leget" sig færdig med baggrundsgrafikken.

De indledende manøvrer

Må jeg ikke kalde baggrunden Ultimativ, så er figurerne det!

Sir Galaheart er en lille fyr med en stor hjelm, som man vil kunne finde i mangen et Ultimate-spil. Den eksplosionsagtige effekt til frembringelse af de forheksede indbyggere og deres specielle bevægelsesmønster, passer også på en prik. Selv Galahearts tab af et liv, byder på den samme grafik og lyd. Det første problem for Sir Galaheart er, hvordan han skal forsvare sig mod den uendeligt store skare indbyggerne (de bliver ved med at komme lige meget hvad). Uden et passende forsvar er det ganske simpelt godnat, Galaheart, efter ganske kort tid. Løsningen er et skydevåben, men ville skydere nu en gang ikke være for banalt i et forhekset land.

Gu' ville det så! Svaret på vores inderste ønsker viser sig da også at skulle findes et helt andet sted. Nemlig den mystiske stemmes an-

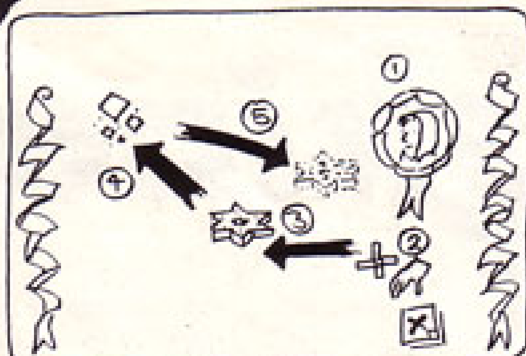


"Firelord" minder i grafikken om noget, Ultimate kunne ha' vredet ud af ærmet.



Grafikken er lige til en klam 13'er.

SNYDE-TIPS! SÅDAN HANDLER DU UDEN AT BETALE NOGET!



PUNKTERNE ③ - ⑤ SKAL GØRES LIGE EFTER HINANDEN OG HURTIGT

Sådan snyder du!

givelse af, at man skal bruge de fortryllede krystaller. Først når de er i hus, får man ubegrænset skudkapacitet. Men prøv lige at finde dem først, ikk' (pæn hentydning til de rundt regnet 500 lokationer).

Ready, steady, go

Således er det først i det øjeblik, de fortryllede krystaller er lokaliseret, "Firelord" for alvor begynder. Og så kan man selvfølgelig altid vælge at vade rundt omkring i skoven og nyde livet og grafikken, mens man plaffer alle spøgelserne ned. Men det kan man jo ikke få hele livet til at gå med, og så melder nysgerrigheden sig. Findes der virkelig ikke andet levende end alle de forheksede mennesker.

Selvfølgelig gør der det. Prøv bare at gå ind i et af husene og du vil se skærmbilledet skifte til et ikonbaseret underprogram. I det øvre højre hjørne vil du kunne se beboeren afbildet. Det kan være alt, lige fra drager til troldmænd. Ligegyldigt hvem der gemmer sig under stråtaget, er der ingen grund til at være nervøs. Karakteren vil ikke gøre en nobel ridder noget ondt. Alt hvad de vil er handle!

Har du noget at bytte med - det var jo trods alt naturalie-økonomien, der dominerede på den tid - kan du hurtigt slå en god handel af. Er du flad, kan du altid prøve at hugge. Men pas på: Hvis beboeren griber dig i det, vil du blive stillet for en dommer. Og det kan jo let gå hen at blive en kedelig oplevelse.

Persongalleriet

"Firelord" byder på 12 forskellige "handels"-karakterer og fire andre hoved-karakterer. Og her er det virkelig med at kende sine pappenheimere. For hver karakter har sine specielle træk - eller muligheder, når tingene ses fra Sir Galahearts synsvinkel.

Bønderne (peasants) bor i små arbejderboliger og kan fortælle dig, hvor du er. Til gengæld er uhyrligt langsomme i opfattelsen og derfor de letteste at øve sine "hugge"-talenter på.

Et hastigt udpluk af de øvrige:

Hekse (witches) og troldmænd (wizards) kan byde på trylleformularer. Riddere (knights) har våben. Den viise gamle mand og eneboeren (hermit) har informationer.

Biskopper er grådige og hurtige, og er som sådan ikke oplagte "hugge"-objekter.

Hjælp!

Galaheart starter som pheasant (ikke at forveksle med peasant), og kan afhængigt af indsats blive Serf, Churl, Thaine, Squire, Knight, Baronet, Baron, Duke, Overlord og endelig Firelord. Hvor Firelord naturligvis er den højst opnåelige udmærkelse.

Fantaser ikke for meget i retning af Firelord-status'en. Den kræver virkelig mange menneske-timer - næsten for mange.

Men hvis du ønsker at kunne prale af at have præsteret kunststykket helt alene, bør dine øjne skynde sig ned til næste afsnit. Efter en del krævende timer i enrum med en datamat, har "SOFT" produceret en lille stak tips, der kan føre dig glat igennem de første par opgaver. Bare rolig, der er levnet plads til masser af timers udfordringer.

Allerførst er der jo det fortryllede krystal. Det findes ved at gå opad og til venstre, hver gang du ikke kan komme længere op (se også kortet)! Næste punkt på programmet handler om at stjæle, så man får noget at bytte med. Herefter kan turen ganske passende gå til troldmanden, som vil have nogle ret interessante informationer.

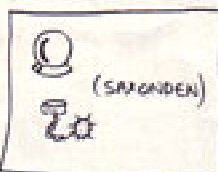
"Firelord" byder også på en del interessante ting. Løber man ind i de såkaldte fireballs, ryger der et liv. Er det i stedet de grønne figurer, der ligner fortryllede krystaller til forveksling, bliver dine krystaller tyvstjålet (og det går ud over skudkraften).

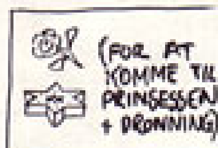
For at passere isflammerne (hvide fireballs) må man løbe lige på dem og trække sig skyndsomt tilbage, før de ændrer sig til de dødsensfarlige fireballs. Problemer med skudkraften bliver der også, hvis man ikke bevæger sig særdeles forsigtigt igennem energy pools'ne!

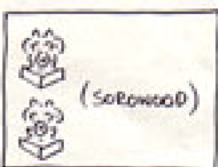
Forhandlerne af lægeurter (herbalists) bor i humletørringshusene (oast houses) og sælger Timescapes, der giver mulighed for at rejse. Eller rettere sagt, at blive teleporteret til et af de ialt 14 magiske steder. Hvilket af de magiske steder, du bliver sendt frem til, er helt op til dig selv. Problemet er bare, at du skal angive det i en koder, som du ikke kender på forhånd.

Sluttelig vil jeg da lige fortælle dig, at der er fire karakterer i spillet, som giver informationer om hvert af de fire tryllemidler - hvem, der har dem, og hvordan de kan vindes. Når først du er i besiddelse af alle fire tryllemidler, må du bringe dem til den onde dronning, modtage ildstenen og returnere den til dragen.











Her er et par af koderne for de magiske steder.

Karaktererne

"Firelord" findes til Commodore, Spectrum og Amstrad. Spectrum-versionen var den, vi først så - og den, vi blev mest imponerede over umiddelbart. Men hverken Commodore- eller Amstrad-ejere har spor grund til at surmule.

Hewson har heller ikke nogen grund til at surmule.

"Firelord" er omend endnu bedre end de Ultimate-spil, offentligheden er blevet præsenteret for til dato.

Grafikken i "Firelord" kan på ingen måde tænkes bedre. Der er masser af kulør på omgivelserne, og colourclash'ne er effektivt udryddet på action-display'et med gennemtænkte sprites (såvel proportioner som farver).

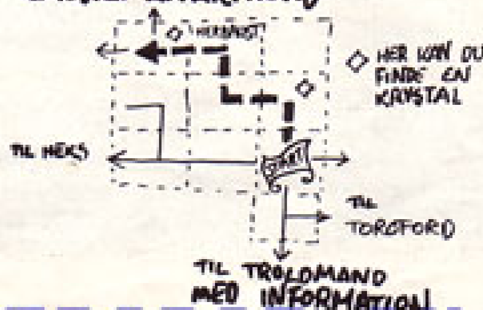
Lyden er bare helt i øjet.

Handlingen er der heller ikke noget i vejen med, medmindre man er den lykkelige ejer af Ultimates samlede "værker". Så kan den godt virke lidt fortærsket. Selvfølgelig er handelsscenen nytænkning i arcade adventure-henseende, men det er konceptet til gengæld ikke.

Jeg spekulerer stadigvæk som en gal, når nogen spørger mig, hvordan Stephen har præsteret at presse så meget grafik, lyd og handling ind i en almindelig hjemmecomputer. Men det kunne jeg ganske rimeligt spørge ham om næste gang...

Morten Strunge Nielsen

Grafik	13
Lyd	synth!!
Action	10
Fænglende	11
Pris/kvalitet	10



Spillemaskiner,

Fremtidens legetøj er en elektronikklods på størrelse med en skotøjsæske. Uden tastatur og uden indbygget sprog formår den at bringe arcade-hallernes gigant-grafik lige hjem i stuen!

TV-spil, det er da YT. Sådan tænker de fleste, men er det nu alligevel også helt tilfældet? Spørger du hos Atari, Sega og Nintendo, svarer de samstemmende "Nej", og fortæller, at anden-generations TV-spillene er ved at være klar til lancering. Det er regulære "spilledåser", som kobles på et almindeligt hjemme-TV og kun har et eneste formål: Du kan spille på dem!

De tre data-/spillegiganter er i fuld gang med endnu en styrkeprøve. Prøven om, hvem der kan tjene mest på spillehardware i hjemmesegmentet. Og som nævnt har både Atari, Nintendo og Sega givet hver deres bud på, hvordan en grillbar-maskine til stuebrug skal se ud. Ingen af mærkerne kan køre den andens spil, men alligevel forudser de alle tre, at markedet om mindre end et år vil være gigantisk for maskinerne, der ikke er computere, men altså kun kan spille.

I dette nummer ser vi nærmere på Nintendoen, der ligesom Sega er japansk. Næste nummer følger så op med en tilbundstest af Segas sag, og herefter følger spillemaskine nummer tre - en grafikklods af format fra Atari.

Selv om Ataris system har været i butikkerne ovre på den anden side af atlanten i nogle måneder, bliver den i Europe først lanceret til foråret.

Sega

Sega er ude på nogle af de europæiske markeder med deres Master-system, der er en sand fryd for anmelderører (for slet ikke at tale om for forbruger-tegnebøger!).

Spillet kommer efter alt at dømme ikke til at koste mere end en lille "tudse". Og det ikke småting, man får for de penge.

128 K Ram, 128K Rom og en opløsning på 256 gange 192 punkter. Øv, det er ikke flottere end min gamle Spectrum, vil de fleste nok tænke...

Men det er ikke rigtigt. Hvert punkt kan vælges af 64 forskellige farver og der er mulighed for at have helt op til 256 sprites. For ikke at glemme, at indstiksmodulerne, hvor spillene ligger, er på enten 256 K bytes (ligesom en MSX'er) eller 1 Mega byte!!

Processoren er på 8 bits og såvidt vides udviklet af Segas egne research-folk.

Der er utroligt mange spil på vej på det såkaldte Astron Card (256 Kbytes). Blandt andet Iransbot, et rum-shoot 'em up, My Hero, et karate-game og F-16 Fighting Falcon, der er en fly/kamp-simulation.

Af de mere interessante Mega-cartridges (1 Megabyte), skulle der forhåbentlig være seks ude på markedet, når vi modtager maskinen.

Black Belt, hvor du spiller med som en karatehelt, der skal pløje sig igennem uanede fjendtlige tropper, for at genoprette verdensordenen.

Star Wrestling med 30 komplette runder, før du har en chance for at vinde mesterskabet.

Hang-On/Safari Hunt følger med til maskinen. Hang-On er et tredimensionelt motorcykelløb og i Safari Hunt, befinder du dig i en jungle, der byder på mange ubehagelige overraskelser.

I Fantasy Zone skal du samle et skib og prøve at nå Fantasy Zone.

World Grand Prix er et bilrace, hvor du selv skal designe banen, køre på den og bruge præmiepengene til bil-reparationerne.

Choplifter er et spil, du burde kende...

Atari

Den gamle spillemaskinekending, Atari, er som sagt klar på banen igen. 7800 Games Console har været ude på det amerikanske marked i nogen tid, uden særlig succes.

Nu skulle der imidlertid være en chance.

Nyudviklingen har en kapacitet omkring de 100 sprites og skulle være i besiddelse af store cartridge-muligheder.

Epyx har Summer Games, Winter Games og Impossible Mission på Atari-programmet.

Fra Broderbund hører man igen titlen Choplifter og Karateka.

Electronic Arts kommer med One-on-One og Basketball.

Når det er en Atari-games machine, understøttes den naturligvis også med Atari-software. Her kan man jo blandt andet nævne Pole Position II, Joust, Robotron og Xevious...

Hvad "store" cartridgemuligheder betyder, endsige hvilke rådata, Atari'en byder på, har vi desværre ikke nået at få klarlagt. Men bare rolig, we'll be there.

Europe target-date, hedder som sagt spring '87.

Testmaskinen

Men lad det nu være nok om de andre, for denne gang.

En ting er, hvad vi får, og en helt anden, hvad vi har!

Og det vi har, hedder jo Nintendo Entertainment System.

Sagerne ser endda helt rimelige ud.

Der loves 52 farver og en opløsning på 256 gange 240 punkter.

Og både hjernen (CPU'en) og farve/lyd-chips'ne er tilsyneladende såkaldte LSI-kredse.

LSI står for Large-Scale Integrated Circuits, hvilket på jævnt dansk betyder, at kredsen bliver designet af Nintendo selv, i stor størrelse (som oftest i form af en sammenbygning af ICs), for senere at blive formindsket af firmaet, der producerer chips'ne.

Chips'ne er blev udviklet i samarbejde med Ricoh, der som bekendt producerer kontormateriale. I stedet for at bruge de rå computerkræfter til tekstbehandling, blev de overført til farver og lyd.

Men selv om systemet ikke er lige så vildt dimensioneret, som Sega's har det en del fordele.

For det første er det her nu og ikke først i morgen. Men endnu vigtigere, der findes mange spil og en stor brugerskare + et stort firmas backup.

Indtil videre står 9 millioner Nintendos rundt omkring i Japan. For at det ikke skal være løgn, står der en Nintendo i mere end hver fjerde families hjem...

Så der skulle vist ikke være noget med, at Nintendo-maskinen hurtigt vil uddø.

Firmaet er i hvert fald heller ikke ved at dø. Nintendo var sidste års hurtigst voksende japanske virksomhed, med et omsætningsspring fra 63 billioner yen til 118 billioner - altså tæt ved en fordobling.

Især Atari skal passe godt på japserne i 87. På deres hjemmemarked - USA - regner analytikerne med, at Nintendos reklamebudget ender omkring de 16 millioner dollars, eller næsten 5 gange så meget som Atari.

Stop modulet i, og vi kører...

Lyder det som om, at Nintendo har check på at producere og distribuere spillemaskiner, skal du bare høre her.

Efter at have været på verdenstoppen med Donkey Kong og alle de andre spillemaskiner, og senere med lommespillene, kender Nintendo alt for meget til branchen.

Nintendo holdt andre softwarefirmaer, der ønskede at lave games til deres maskine i ekstrem kort snor.

Så kort, at Nintendo skulle godkende ethvert spil til deres maskine. Fejlen ved de andre landes produkter er nemlig, at alle og enhver kan score en klatskilling på at lave et nyt spil. Et spil, der kan være godt - men også, som frygtet, dårligt.

Vi fik leveret seks spil med til Nintendo'en, og lad os sige det med det samme: Der var INGEN, der faldt igennem.

Pinball var ganske flot og langt skæggere end vi havde forventet.

Ingen tvivl om den sag: Nintendo har gjort noget ud af designet på den nye spilledåse til husbehov.



1

Næsten skæggere end i spillehallerne, hvis man er et par stykker til at skabe den rette stemning. Popeye er mod forventning, knapt så morsomt, men ganske rimeligt. Ice Climber, Mario Brothers og Excite Bike, er lige sagen, hvis man er mere end en spiller. Her kan man nemlig både arbejde sammen og modarbejde hinanden. Og hånden på hjertet, er der noget skæggere end at skubbe din kammerat ind i et uhyre?

Det sidste, Tennis, er sandt at sige bare i en klasse for sig selv.

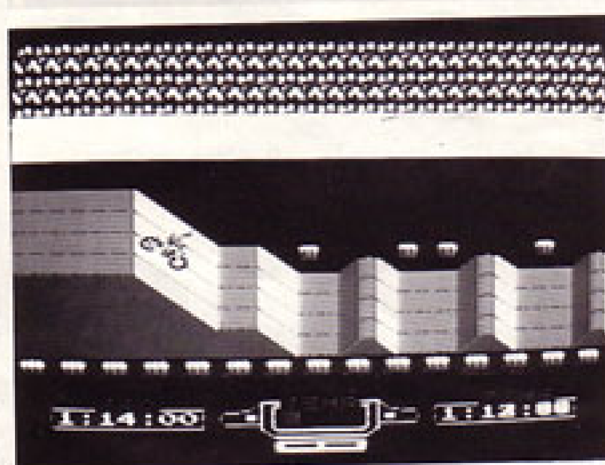
Eneste ting, der mangler, er ud over en "to spillere, mod hinanden" er John McEnroe-stilen. Der er ingen talebobler eller muligheder for at ramme eller slå dommeren.

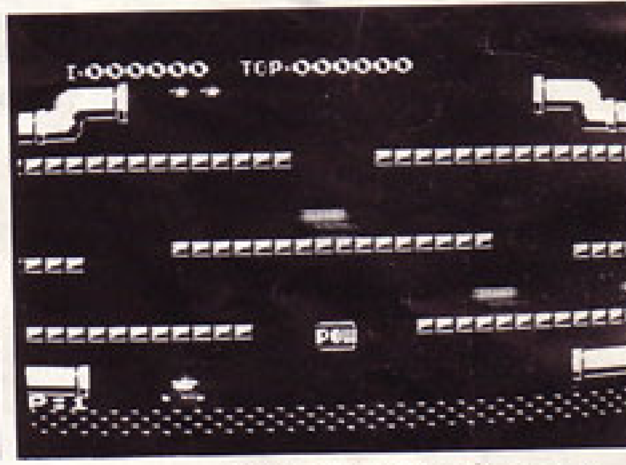
Virkelig lækkert touch, med manden, der står og vugger let ved serven på den helt rigtige måde. Boldens og mændenes perfekte størrelser, fart, retning og ikke mindst tredimensionelle animering.

Publikummet er dog nok lige lovligt dødt til min smag. - Men hvad, når man har lyst (og gjorde) til at spille tennis hele natten, kan der vel ikke være noget i vejen med tiltrækningen.

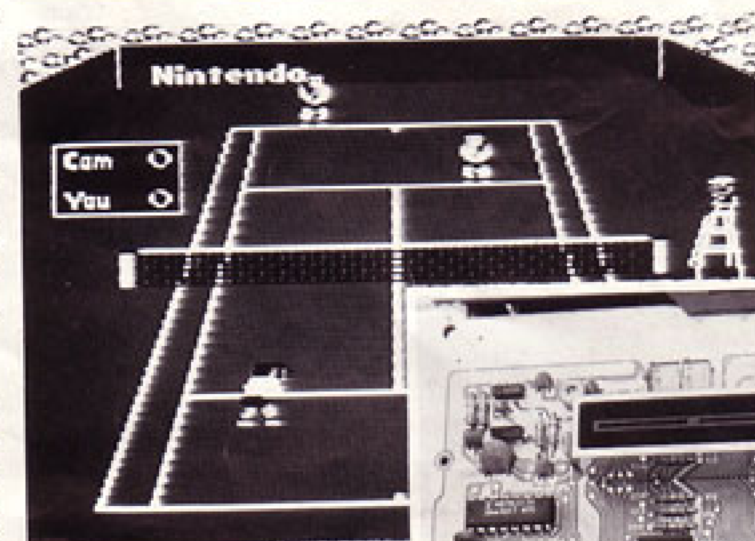
Tennis til Nintendo er ganske enkelt den bedste, vi har set til nogen maskine. Så ingen tvivl om den sag: Der burde være et marked for de prisbillige maskiner, der dog kun kan spille. Men til gengæld kan gøre det godt...

Morten Strunge Nielsen





Grafikken er helt OK, 52 farver og alt det tjavs.

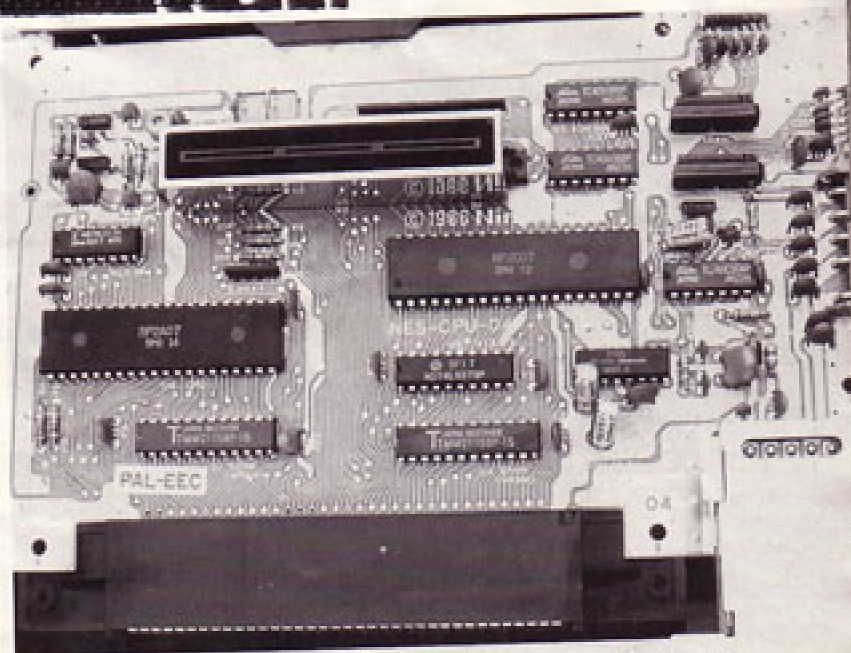


Tennis - slag for bolden.

NINTENDO I DANMARK

I Danmark repræsenteres Nintendo af firmaet Electronic Fun i Nordjylland. Hvor maskinerne i de andre europæiske lande vil blive solgt for omkring 1000 kroner inkl. nogle spil, påtænker Electronic Fun istedet at leje dem ud på samme måde som movieboxe og videofilm. Udlejningen skal foregå gennem din lokale Shell- eller Esso-tank, og så vidt vides har den sjællandske dagligvarekæde Irma også været inde i forhandlingerne om evt. udlejning af sættet.

Priserne for leje af en Nintendo-console og tilhørende spil vil ligge en smule under Movieboxe og videofilm.



Sådan er Nintendoen ud indvendig. Bemærk LSI-kredsene.

Elitesold so ka


Bjørn Christ har grebet maskingeværet og leger "Soldier One" i to nye svensk-producerede 64'er spil.

Pæresvensk. Så kort kan betegnelsen hæftes på Greve Graphics, der ikke desto mindre har produceret et par games i bedste amerikanske "Beachhead"-stil. Distributøren ligger i Malmø, Danmarks anden hovedstad, og lyder navnet American Action AB. Mere svensk kan det vel næppe blive.

"SOFT" har set på de nye voldespil. Kan de stå mål med joystickhærg fra England og USA eller burde de kære svenskere holde sig til det, de kan finde ud af - mellanøllet? Bjørn Christ reporterer fra frontlinien...

Første lancering hedder Soldier One

In das erste game, kaldet "Soldier One", er du den sejeste marinesoldat i hele den amerikanske hær.

Uheldigvis er du også den eneste, som ikke er optaget i Mellemøsten, så da Pentagon pludselig opsnapper en meddelelse om at diktatoren på en lille isoleret ø-gruppe planlægger at starte tredie verdenskrig, drejes alles blikke mod dig. Jeg går ud fra, at du prøver at smutte fra jobbet - men nej Brian, du hænger på den.

Der er ingen vej udenom, i kamp må "all the presidents men" d.v.s dig. Og kampen foregår på intet mindre end syv skærme, hver med nye forhindringer og opgaver (så er det nu, du skal sige "Beachhead III").

Lad mig bare røbe, at der i dette

dat 
m
nonføde

Bang-bang og pow-pow er ingredienserne i de første to spil fra Greve Graphics AB. Et svensk games-firma, der med "Soldier One" og "Captured" forsøger at slå englænderne og amerikanerne i "Beachlead"-genren til C64.

spil ikke er brug for megen brain, men at lidt pinde-ekvilibrisme er på sin plads. Så istedet for at fordybe os i spillets fortolkningsmåder, fallossymboler og ligheder med Karen Blixens bøger, synes jeg, vi skal se at komme afsted til den ø.

Før selve angrebet

Du blev vist lidt for ivrig, Rambo. Hvad med lidt udstyr før, vi stikker snabelen ind i hvepsereden? Ok, godt.

Hmm, hmmm. Så er den i vinkel: Vi medbringer en destroyer, et landingsfartøj og en bunke maskingeværer. Ned i sækken med møjet og off we go. Jeg fikser lige et "instrumentbræt", der kan holde check på ammunition, energi og tid. Ammo: 22 skud. Energi: I det grønne felt.

Så er vi klar til en omgang seabattle, godt gammeldags søslag.

Søslag a la Storebælt

Ahhh, frisk vind, måger der skriger og masser af beskøjter i lasten. Et hurtigt øjekast i Zeisskikkerten indikerer dog, at alt ikke er så lysegrønt, som det kunne være. De feje svin har omgået mig og kommer nu tøffende bagfra. Uheldigvis for dem, ved de ikke, at jeg i sin tid var den bedste i folkeskolen til gråspurveskydning med 200 mm. kanon og panserbrydende granater.

Så inden de er kommet op på siden af os, plukker jeg den første: Ellers et flot skib. Nu kommer de skiftevis fra højre og venstre, og jeg giver dem små huller i vandlinjen (diameter 1.5 meter). Ingen ben i det og nu nærmer jeg mig øen (og anden skærm).

I internationalt farvand (bare uden tax-free shop)

Krudtslammet ligger klistret fast til alt, og røgen tvinger øjnene til konstant at blinke. Slaget er i fuld gang, tre fartøjer ligger 2 sømil væk og spærrer for videre avancering. Men med 3 velrettede skud, pryder tre nye gejsere af kogende vand snart den blanke vandoverflade. Let's continue... eneste problem er, at jeg er nede på Ammo: 14 skud.

Øen fylder horisonten

Wauw, nu er her varmt. Jeg fik lige en kanonkugle i øjet, og energien styrtdykkede ned i det gule område, yearghh! Må passe bedre på, men med to krydsere og tre kanoner inde på øen, tjahh sååe. Det ser ud til at fjenden rammer temmelig godt, hvis du nogensinde selv bliver tvunget afsted på denne mission, så pas på her...energien rivez væk! Well, well jeg knaldede dem og fortsætter. Roger and over.

Uden for øen

Ankeret er droppet, og øen ser fredelig ud, når man ser bort fra de to kanonstillinger, der dog ser ud til at være forladte. Jeg snupper landingsfartøjet og et MP43 maskingevær og smutter ind til bageren efter brød. BAAROUUMM. Der er i hvert fald varmt som i en ovn her, de to æreløse slyngler, som passer de lokale kanontårnene er vist kommet hjem. Og deres yndlings-hobby er nedskydning af forsvarsløse marinesoldater. Jeg zigger og zagger, og efter hvad jeg vil kalde en småheldig tur, lander jeg på øen. CHAAARGE!

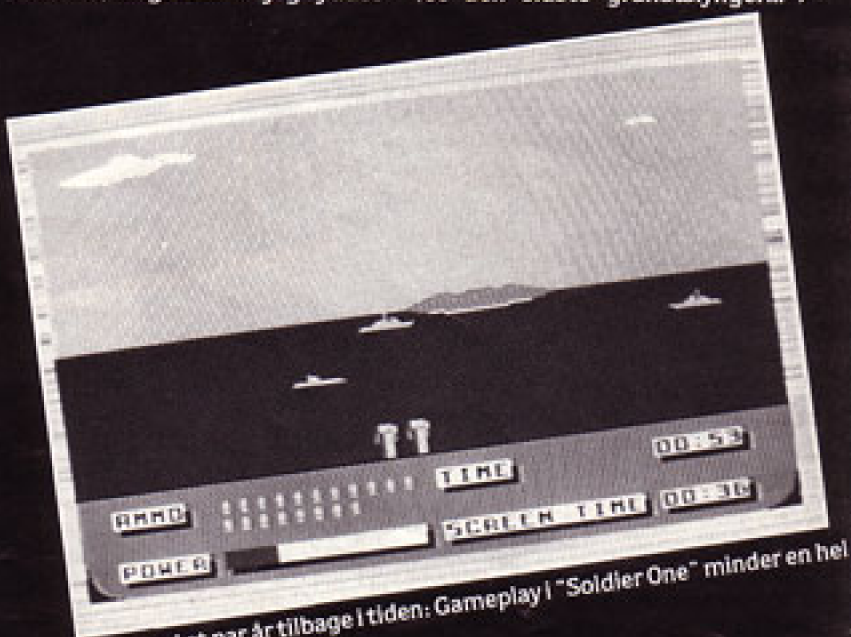
Strandløve, men hvor er nymferne de fagre?

Stranden er pebret med tønder, trædækninger og huller. Og alle objekterne skjuler bunkevis af Lucky Luke's. De er ret hurtige. Men OK, langsomt får jeg ryddet op, og efter 3 minutter kan jeg glide igennem blodet og hjernemassen, helt op til, suk, en kløft spækket med sindssyge granatkastere.

Jeg kommer til at tænke på, at det egentligt er oversmart, at mit maskingevær kan bruge de samme kugler som kanonen på destroyeren. DET har jeg sgu aldrig set før, teknologien længe leve. Uheldigvis medfører det også, at jeg ikke får ny ammunition, men nu er nede på 6 skud.

Problemer

Granaterne flyver mig om ørene, jeg sparer som en sindssyg på ammunitionen, og efter at have inkasseret adskillige granatsplinter i kadaveret, får jeg bøffet den sidste granatslynger...



Kom med et par år tilbage i tiden: Gameplay i "Soldier One" minder en hel del om "Beachhead"!

Elitesoldat som kanonføde ☆☆☆

Min energi er nede på rød (bunden af rød), ammunitionen står på zero, jeg ser ud som en goner. Men med opbydelsen af mine sidste kræfter, kigger jeg op over bakken og ser -

Fortet

Spækket med slyngler og våben, og de har set mig. Nu kommer de løbende, en af dem hæver en kølle parat til slag...
Gunk!!

Fanget

De par dage, jeg tilbragte i drømmeland, har jeg brugt til at købe fortsættelsen til "Soldier One", kaldet "Captured". Dette spil kan spilles alene, men kan også virke som en efterfølger til det første. De to spil er ellers ikke ens, ikke det mindste. Hvor "Soldier One" minder om Beachhead I, så ligger "Captured" nærmere op af spil som "Manic Miner", "Dynamite Dan" og de andre platformspil. Anyhow, vi fortsætter.

Da jeg vågner, dunker hovedet af h.. til. Følelsen minder en del om mine lørdag morgener.

Men, alt får en ende, og da jeg endelig får rejst mig op, opdager jeg, at jeg befinder mig inde i fortet. Nogen har biffet mit maskingevær, men vedkommende har til gengæld lagt et laservåben og en lille seddel. På seddelen står: "Find koden til friheden, men pas på monstrene". Sådan!

Døden i mekanikjunglen

Flink fyr, ham der har hjulpet mig. Jeg må hellere se at komme ud, inden han skifter mening.

Jeg opdager hurtigt, at søvnen må have styrket mig. Jeg kan hoppe utroligt langt, faktisk hele skærmens bredde, når der ikke er nogen forhindringer. Derimod kan jeg ikke bevæge mit våben på samme måde som i "Soldier One". Det er der nu heller ikke brug for, da mit våben bare skal fyres af opad - så zappes alt fjendtligt på hele skærmen. Ret smart og let at lære, synes jeg.

Jeg er omkring halvanden meter høj og ser rimeligt godt ud nu... Afsted på eventyr, overalt er der robotter, helikoptere, dimser og dråber, der gør livet surt for mig. Heldigvis bevæger de sig bare frem og tilbage, frem og tilbage, osv. De mangler tilsyneladende lidt grød under panseret.

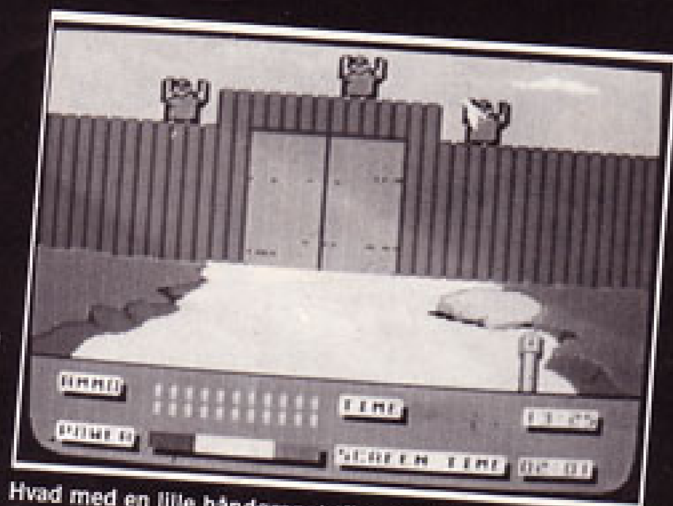
Broer, gange, tunneler og meget andet er at finde i fortet. Det er enormt, og der er også en stor maskine igang i det. Overalt går stempler op og ned, oliedråber pibler ned over det hele og det hele skal bare undgås - for enhver pris. Efterhånden opbruger jeg min laser, men en gang imellem finder jeg nye ladninger. Det hele går godt, indtil jeg bliver bange og begynder at gå tilbage til startpunktet.

En mærkelig kasse har placeret sig midt i rummet bag mig, og da jeg snitter den med mit jakkeærme, sker der noget underligt.

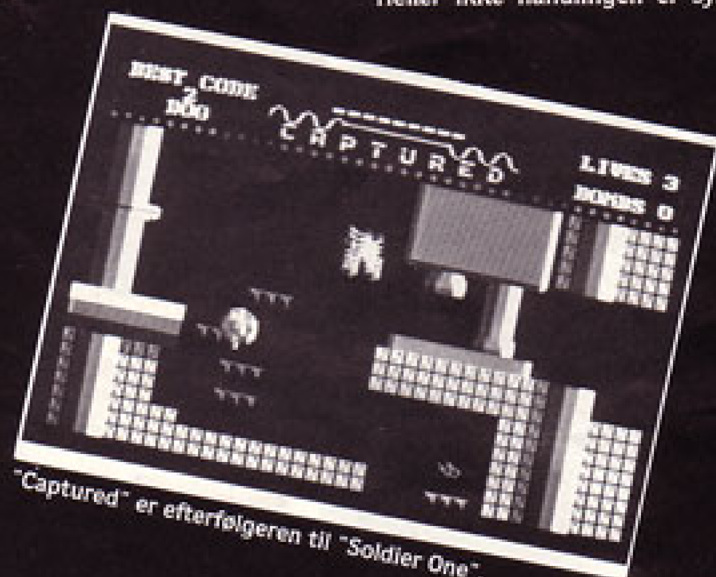
Jeg befinder mig i et kryds mellem to korridorer. Fra alle fire sider stormer nogle virkelig slemme baddies hen mod mig, og jeg må rotere hurtigere og hurtigere for at afværge dem, der kommer fra alle siderne, hurtigere, hurtigere og nu - dør jeg...



Sikken en Brian! Masser af muskler i det nye svenske spil.



Hvad med en lille håndgranat til frokost?



"Captured" er efterfølgeren til "Soldier One".

Kvaliteten halter...

Hvad svenskerne kan i action, mangler de i finish. Både i "Captured" og "Soldier One" er grafik og lyd langfra på højde med de engelske og amerikanske kvalitetsspil.

Heller ikke handlingen er synderlig original. Begge spil er efterligninger af allerede kendte spil, og jeg havde indtrykket af at have set dem før masser af gange.

Handlingen i dem er efterhånden slidt, men spillene er ikke dårligt lavet. Snarere middelmådigt, og om begge spil må siges at de ikke lever op til det, svenskerne vil gøre dem til. Dette skyldes, at "Soldier One" er for svært-kedeligt og "Captured" lidt for let.

Spillene ligger på knap 200 kroner og det må siges at være i overkanten.

Men OK, noget underholdningsværdi er der i dem, og visse af mine spillevenner var helt pjattede med spillene. Ak, den ungdom...

Bjørn Christ

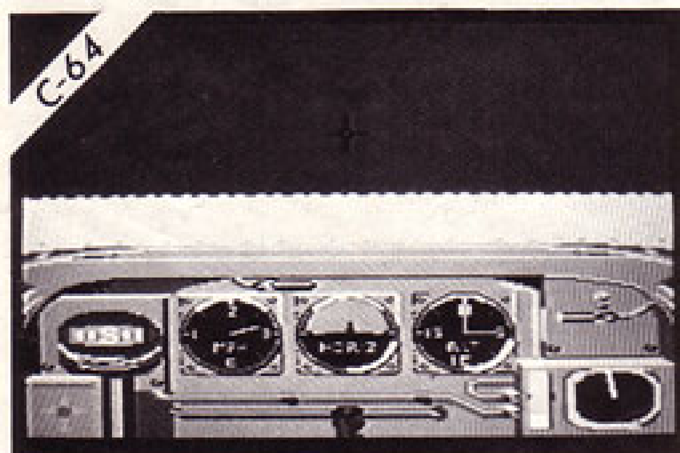
Soldier One:

Grafik	7
Lyd	6
Action	9
Fængslende	7
Pris/kvalitet	7

Captured:

Grafik	8-9
Lyd	6
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8

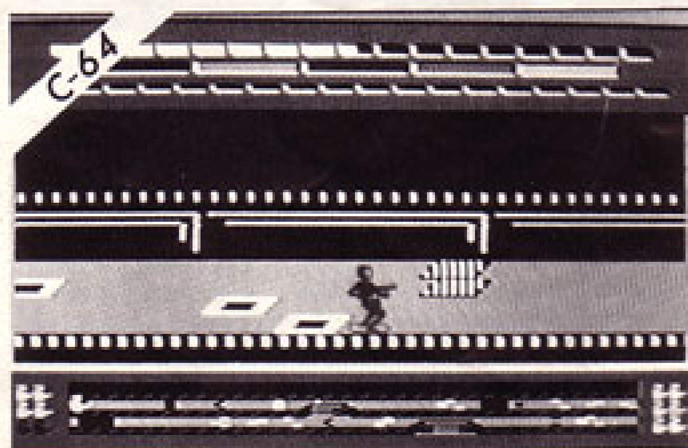
CREME DE LA CREME



zzz.zzeeze krreez "Altitude"? - "20.000 Capt'n". "How far to the target?" zzzee.ekrer. "7 min's Capt'n". "Open up the bombhatch". He's dead Sir. "Nobody answers from the bombhatch".
Sådan kunne man sagtens forestille sig, at de sidder og konverserer, mens de nærmer sig det endelige bombemål. Simpelthen snuppet lige direkte ud af en tyk krigsfilm.
Og hvad er det så, du sidder og bavler om nu, tænker du nok! Ikk? Spillet hedder **Ace of Aces.** Og det kommer fra U.S. Gold. Behøver jeg sige mere? Samme Softwarehus som bragte os "Infiltrator", PSI5", og en masse andre flotte spil. **Ace og Aces** har bestemt ikke ramt forbi standarden. Hvis du selv vil prøve at være bombeflyver, så sæt dig bare ved styrepinden og lad spillet loade.
Når vi har loadet, bliver vi vist ind i et rum, hvor vores kaptajn forbereder os på missionen. Vores missionbriefing er imidlertid anderledes en de andre piloters, da vi selv kan vælge, om vi vil lidt ud at træne først, eller om vi vil slås med det samme. Der er naturligvis stor forskel på hvad, du vælger. Blandt andet kan du selv vælge din ammunition, hvis du selv vælger mission. Der er også en masse andre ting, der spiller ind her. Lad os dog imidlertid antage, at vi flyver for at træne. Og for at lære flyet at kende. Du har nu valgt Practice, og en luftalarm lyder. Skærmen cleares, og på et fotografi dukker en sirene op. Du bliver nu præsenteret for 4-5 billeder, der viser et take off. Mænd, der råber, ben der løber, en motor bliver startet, og stopklodserne bliver fjernet. En to tre, vi er i luften. En practice mission bliver foretaget over den engelske kanal, hvor du skal opsøge og destruere fjendtlige fly. Når du så er løbet tør for enten benzin, krudt eller bare er hårdt medtaget, vend tilbage. Din mission er ikke fuldendt før du har været hele vejen rundt. Der er 5 rum eller views, du skal holde øje med under flyvningen. Det er ikke nogen skovtur, du er kommet på her. Du kan hoppe rundt i de forskellige rum, alt efter hvilken tast, du trykker på. Du kan både bruge tastatur og joystick. Her er et par af de ting, du skal sætte dig ind i. Først og fremmest pilotens udsigt, altitude, airspeed og kompasset. Derudover er der også en masse andre ting, som vi ikke kommer nærmere ind på her. Så er der weapons selection. Her kan du udstyre dit fly med de mest brugbare bomber, alt efter hvilken mission, du er på. Hvis der er problemer med motorerne, og der kan være meget galt, så skal du bevæge dig ud i Engineers view. Her kan du stille på omdrejningsantal, flaps, gashåndtaget. Og hvis der skulle gå ild i motoren, kan den også slukkes herfra. Engineers view er ens i begge sider. Grafikken er helt suveræn hele vejen igennem spillet. Nu vi er ved Engineers view, skal det lige siges, at der er et vindue, hvorigennem du kan se propellen, vingen og skyerne, der bevæger sig hastigt forbi. En anden vinkel er Navigators view. Her kan du se et kort over det område, du flyver over. Der er forskellige signaturer, der viser hvad der er af fjender eller hvad der måtte vise sig på skærmen. Det kan være storm, ubåde, bomber. Den sidste, vi vil nævne her, er Bombardiers view. Herfra kan du se, hvad der findes af ammunition ombord. Samtidig kan du frigøre tomme benzintanke, åbne bombelugen og meget meget mere. Der kan ikke bombes, før bombelugen er åben, og når den er åben, kan man se lige ned på det, der foregår nedenunder. Her skal der taktik til, hvis der skal bombes. Alt det står nærmere forklaret om i den medfølgende manual, der er anbefalelsesværdig at læse. Den er i øvrigt meget kort, taget spillets omfang i betragtning.
Som du forhåbentlig har fået indtryk af, er **Ace of Aces** et helt fedt spil, der overgår meget af det, vi hidtil har set i denne genre. For den sags skyld også i andre, rent grafik og stemningsmæssigt. Du kommer nemlig helt med i jargonen, når vi flyver. Det må da være kendetegnet ved et godt spil!



Grafik	11
Lyd	10
Action	Justerbar
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



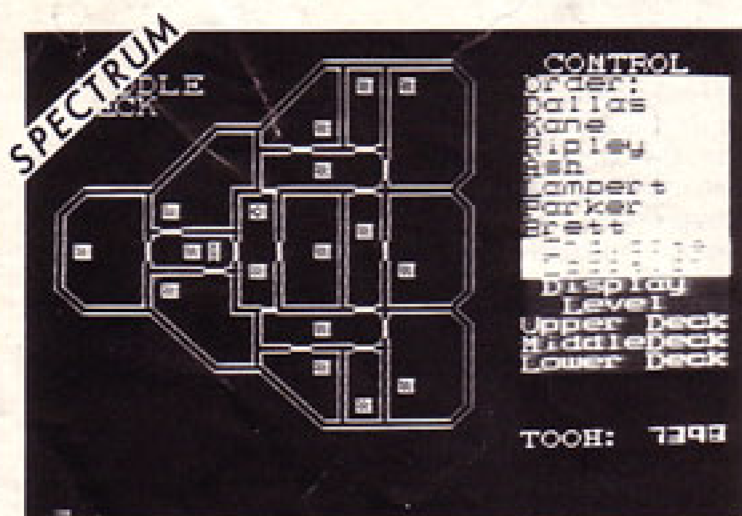
KIKSET KRIGER

Warrior II fra Nexus ser umiddelbart meget lovende ud. Æsken har et sejt, gråtonet metallic look og ligner mest af alt en eller anden våbendel.
Forsiden bekendtgør da også, at "Psi krigeren er tilbage. Led ham ned i hjerne-mazet og afslør dets hemmeligheder.". Man kan glide rundt, hoppe og skyde fra sit "hoverplane".
Og så bør den historie ikke være meget længere!
Warrior II var nok det største chock, jeg har fået under denne måneds testning af programmer. Min lyst til at spille det lå ganske simpelt under nulpunktet, efter bare fem minutter.
Jeg brugte ti minutter mere, på at nyde den fede glidelyd (der stort set også er den eneste lyd). Hvis man lykker øjnene, kan man næsten føle sig som en ren James Bond. Men lad vær!
Hvis du ikke er kommet til at trykke på resetknappen, mens øjnene var lukkede, får du et elendigt spil smækket lige i hovedet. Og man bliver lige chokeret hver gang.
Hverken grafikken, farverne eller spilplottet er spor tiltrækkende.
Jeg nåede kun forbi et par forhindringer, før jeg gav op. Spillet er ganske simpelt for sygt. Nogle vil måske påstå, at jeg burde spilde lidt mere tid på testen af kriger-skrumlet. Det er desværre komplet umuligt - mine indvolde vender sig, hver gang jeg så meget som tænker på det.
Jeg ville føle mig dum, hvis jeg skulle give penge for det!



Grafik	7
Lyd	6
Action	00
Tiltrækning	-13
Pris/kvalitet	Nej

KRÆS FOR KATTENS VÆRN



Det var virkelig med julelys i øjnene, jeg åbnede **Alien** fra Bug-Byte. Jeg har set filmen, men med fransk eftersynkronisering, så det eneste jeg forstod, var uhyrets brøl og kattens mjaven. Nu havde jeg endelig chancen for at komme ind i historien.

Du styrer 7 forskellige passagerer om bord på rumsklibet Nostromo. Uheldigvis er der kommet en 8. passager med, der ikke har læst i Emma Gad, hvordan man opfører sig i andres rumskibe. Faktisk elsker den at flænse mennesker i småstykker og æde dem, og det er jo ikke god bordskik. For at dræbe Alien, skal du enten varme den lidt med en flammekaster, eller flygte i rumfærgen Narcissus, efter at have aktiveret selvdestruktionssystemet. Da jeg ikke har så meget check på flammekastere, valgte jeg den anden udvej. Det gik da meget godt. I løbet af "no time" var alle 7 besætningsmedlemmer om bord i færgen. Jeg trykkede åndeløst på startknappen, og hvad skete der? Computeren fortalte mig venligst, at jeg havde glemt katten Jones. På dette tidspunkt var frygten for **Alien** større end kærligheden til katten, men der hjalp ingen kære mor. Tilbage igen i gangene og finde Jones. Jeg fandt dog et lidt større væsen i stedet og var væk i en mundfuld.

På skærmen ser du et kort over et af skibets 3 dæk, og du kan så give ordrer til besætningsmedlemmerne. En god ting at have i baglommen er en tracker, der fortæller, om der er levende væsener i nærheden af dig.

Grafikken er ikke ligefrem savlfremkaldende. Ud over kortene er der kun to andre skærmbilleder. Det ene forestiller **Alien**, der sidder og ryster på hovedet over de tåbelige mennesker, der vover at angribe den, og det andet er et billede af rumfærgens cockpit. Hvis det ikke lige var for den realistiske motorlyd, ville enhver actionfanatiker falde i søvn på dette punkt. Dog kan man alligevel godt få sved i håndfladerne, hvis man sidder i et mørkt rum, og hører trackeren bippe. **Alien** har dog klart en afgørende fordel: Det koster kun 39.85.


Hans-Henrik

Grafik	8
Lyd	8
Action	7
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



HØJT AT FLYVE

Nej, ikke dybt at falde: - Hårdt at pløkke. (Den var ikke god, men hurtig).

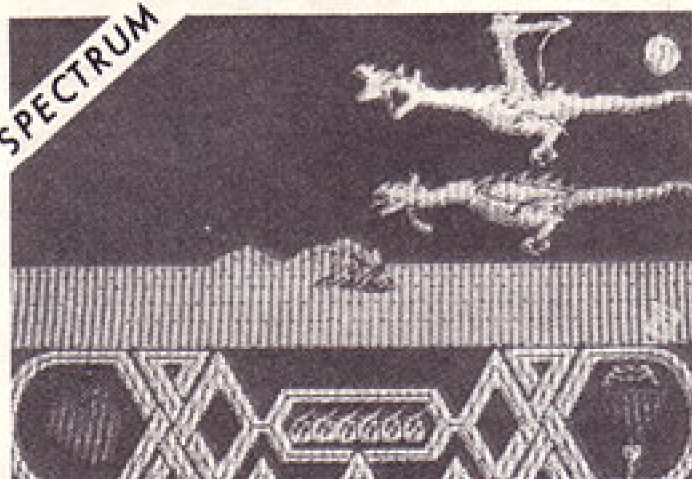
Midt i strømmen af fede software-produkter fra vore trofaste spilproducenter kryds over pytten, kommer coin-up konverteringer. Efter en halv times joystick-opvarmning (vigtig for at undgå dipswitch forstrækninger), var jeg klar til at gå i krig med seneste skrig fra Elite. Skriget hedder **1942**. Et spil, vi kender fra spillehallen. Det var et af de hyppigt anvendte engang i foråret, men nu altså på sin skærm hjemme i stuen. Se selv. Inden vi går i krig må jeg hellere instruere dig om instrumentpanelets (skærmens) udseende. Ingen tvivl om, at det er et spillehalsspil - der er ikke meget at holde øje med. Der er faktisk kun 4 ting, udover din flyver på skærmen. 2 af dem ryger hurtigt, der er jo ingen grund til at uddybe score og high-score, vel? Derudover er der dit liv og noget, der hedder rolls. Du har tre liv (den var også nemt klaret), og minsandten også tre rolls. Et roll udfører nøjagtig det samme som det, vi kender det var bare gas, du kan med et roll komme over fjenden (uden at de kan skyde dig) for derefter at lande bagved dem. Klar til at prikke ned som fluer hos bageren. Efter denne dybdegående forklaring føler jeg det ganske forsvarligt at sende dig ud i krigens hede!

Vi skriver året **1942**, hvor krigen rasede i Stillehavet. Fjendens flåde vokser i styrke og antal. Kort sagt - det ser sort ud (sort skærm). Da der ikke var nogen anden man kunne få til at flyve ud og tage affære, var du som flyver-es naturligvis klar til at drage i kamp for fædrelandet. Du bevæger dig med "flyets hast" ind over fjendeland og tager dit udgangspunkt fra et kæmpe hangarskib. Du flyver over borde, og missionen er i fuld gang. Ustandselig bliver du angrebet fra alle sider. Fjenden har specialiseret sig i formationsflyvning og andre lumpne angreb. Din eneste chance for at overvinde mængden, er at pløkke så mange i en formation som muligt. Det vil nemlig resultere i (hvis du skyder nok, altså) at der kommer en grafikdut (ikke til at beskrive) - du skal flyve hen over. Næste gang du nu skyder, har du langt mere kraftige skydevåben, og det varmer jo lidt. Tankerne falder nemlig hele tiden tilbage på, at der i starten af spillet stod, at du var i gang med første mission ud af 24. Men der er ikke andet end at køre på, vel. Når du modigt har pløkket i en halv times tid, er du fremme ved level 2, hvor en lystig fanfare møder dig. På den igen, og så fremdeles 24 levels i alt. Meeen ha ha, du kommer med garanti på dit livs prøvelse med **1942**. Det er ikke så helt lige til at få bugt med disse sure flyvende pixelrotatorer. Der er ikke andet for end at bide tænderne sammen og køre på. Go' fornøjelse.


Henrik

Grafik	9
Lyd	9
Action	10
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

DRAGE-FLOP



Ønsker du lidt afveksling fra alle arcademaskine- og filmprogrammerne, så skulle du ikke behøve se dig om længere, uanset maskinmærke. Durell er nemlig ude med et program, hvor du kontrollerer en stor styg drage.

Måske i bund og grund ikke specielt styg. Men at den er stor, er ikke til at komme udenom.

Thanatos the destroyer (jo, det står der virkelig på dragens guldrandede visitkort) har bare et lille problem. Hans skæbne står i konflikt med underverdenens kræfter.

Derfor må han flyve, gå, svømme eller brænde sig vej gennem landskabet. Et af stoppene på vejen er opsamlingen af den smukke unge troldkvinde, Eros. Eros vil roligt stige op på dragens ryg og lede den fra slot til slot, for at samle en bog med trylleformularer og den magiske "cauldron".

På vejen er det så dragens og spillerens opgave at overvinde de rå riddere, der er bevæbnet til tænderne med lanser og buer. For ikke at tale om det store udvalg af mærkelige mytologiske "udskud".

Det lyder jo meget godt, men spiller knapt så godt. At styre dragen og udspy ild på menneskene bliver kun alt for hurtigt trivielt. Turen rundt til slottene er heller ikke stort bedre. Brug lidt af din dårlige ånde til at ødelægge træporten, gå ind og hent hvad du skal bruge, for endelig at flyve videre. Glem heller ikke at nyde årets overlegne attribut-clash, når du går ind af byporten!

Landskaberne, der scroller, og forsøget på 3D er ikke uden evner, men på den anden side heller ikke noget gennembrud. Den store dragesprite er til gengæld ret så god.

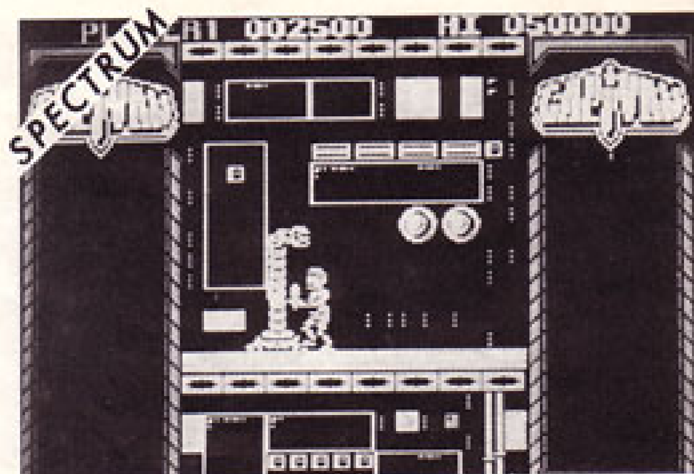
Ligegyldigt, hvad det store brød er i gang med, kan man være sikker på, at animationen bare er helt okay - kig især, når han er ude at svømme.

Ude at svømme ligesom Durell. Endnu en gang er det komplet umuligt at konstatere, om programmet er godt ud fra grafikken og lyden.

Den eneste grund til, at grafikken går op på et noget smålt og tvivlsomt 9-tal, er dragen. Prøv bare at vende een gang i luften, og så forstår du det også!



Grafik	9
Lyd	7
Action	5
Tiltrækning	03
Pris/kvalitet	5



SKVULPESCROLL

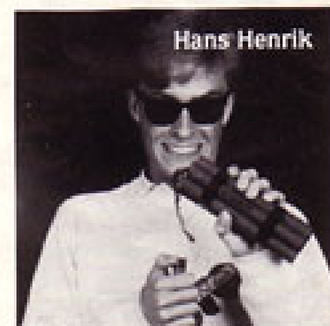
Hvis du godt kan lide spil med fed grafik, sej lyd og en handling, der får Indiana Jones til at se ud som en tør bedstefar på alderdomshjemmet, så er **Galvan** fra Ocean, absolut ikke, gentager absolut ikke noget for dig!

Lad mig gennemgå forløbet, fra at Rasmus smed båndet i ansigtet på mig med ordren: "Test det!", og til jeg åd indholdet af min hovedpude af bar skuffelse og frustration. (Jeg kan i øvrigt på det varmeste anbefale polyesterfyld). Først proppede jeg båndet i båndoptageren (underligt ikk'?), og sad og kiggede på det ganske flotte skærmbillede, der befandt sig foran min næse. Da programmet var ved at være loadet ind, skruede jeg ned for Huey Lewis på mit nye anlæg. Det skulle jeg aldrig have gjort. Det, der strømmede ud af Spectrummen, fik Troels Trier til at lyde som Mozart. Nå, noboby's perfect... Videre til spillet.

For god ordens skyld havde jeg lige tyret instruktionerne igennem og var blevet udnævnt til **Galvan**, det eneste overlevende medlem af Cosmo-politiet. Ih, hvor var jeg dog stolt. Min mission var desværre ikke at uddele parkeringsbøder, men at rydde lidt op i Techno-hulerne på planeten Cynep. Nu var jeg næsten død af spænding over, hvor mange robotter, androider og aliens, jeg mon ville være i stand til at skyde. Svaret fik jeg 3 sekunder senere: Zero, som de siger i Rusland, for man kan nu engang ikke skyde med en knytnæve. Heldigvis fandt jeg en Power-pyramide, der gav mig en pistol. Senere blev jeg udstyret med en Arc Blaster, der kunne skyde med store flotte D'er, for til sidst at ende med en Blue Bolt Neutralizer, der også brugte alfabetet som ammunition. Her var jeg dog stærkt optaget af baggrundsgrafikken, der faktisk ville være flot, hvis det ikke var for den latterligt fumlede scroll-rutine, som jeg har givet navnet SkvulpeScroll © 1986 Ocean.

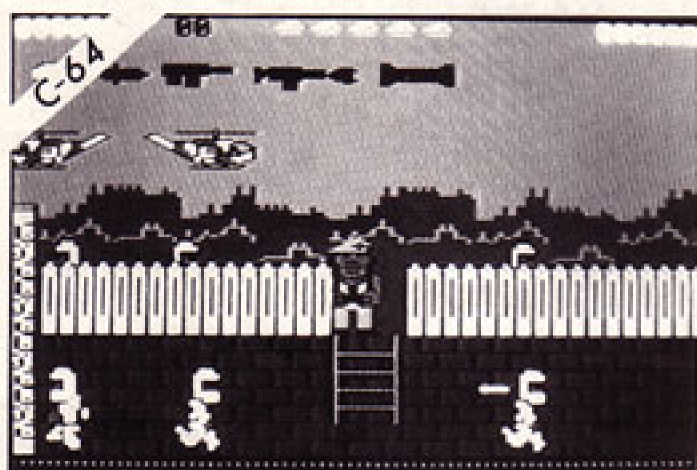
Efter 5 minutter måtte jeg svælge 3 søsygetabletter for at holde på frokosten. Formålet med **Galvan** er at komme frem til dæmonen med de 4 hoveder. Hvert hoved kan affyre skud, og skal skydes separat. Det lyder umiddelbart spændende, men kan altså ikke ophidse en garvet joystickrytter. Hvis man bliver træt af at blive skudt af 4 hoveder, kan man bare gå om bag uhyret, for det har åbenbart hold i nakken, så det ikke kan vende sig om.

På instruktionerne til **Galvan** står der: "En mission du aldrig kan fuldføre"! Det er da klart. Efter en halv times kedeligt skyderi smider man jo båndet over i vovses madskål. (Den fik i øvrigt dårlig mave).



Grafik	10
Scroll	03
Lyd	5
Action	8
Kvalitet/pris	6

BAZOOKA PÅ AFVEJE



Vi har fået lov at kigge på Melbourne House's **Bazooka Bill.** Et arcade action spil, der ser ganske lovende ud. De er jo ikke helt dumme til den slags hos Melbourne House. Historien til spillet lyder som følger: Du er **Bazzoka Bill**, en enmandskrig, parat til hvad som helst for at fuldføre din mission. Nemlig at finde og redde General Mac Arthur, der er gemt et sted på øerne. I spillets omslag vil der være et kort, der viser en by og tre øer. Det er de eneste spor du har, bortset fra hvad dit øje fanger. Derefer kommer du ud i forskellige problemer, da du skal rundt omkring for at samle våben. Uden det rigtige våben kan du ikke redde General Mac Arthur, selv om du er på den rigtige ø (spændende hva!). **Bazooka Bill** er lidt i stil med "Green Beret" fra imagine. Ikke desto mindre kan Melbourne House aldrig dy sig for at fylde noget mere på, når det gælder den slags spil, og det har de så gjort. De har snuppet lidt våbenbrug fra "Rambo". Der er nemlig både håndvåben og kraftigere argumenter. Til at starte med, er der Bill's knytnæve. En ordentlig børge, der fiser frem og banker modstanderen af banen "for ever". Derefter kommer der en kastekniv, en maskinpistol, en flammekaster og en Bazooka, som Bill jonok mestrer bedst, efter som han hedder Bazooka Bill, tror du ikk? Derudover vil han kunne flyve i jetflyver med kraftige skyts. Han skal dog løbe et godt stykke vej, før han render ind i en airbase, hvor han kan stjæle et fly.

Det er da heller ikke nok, at der som sædvanligt er et par forskellige modstandere. I **Bazooka Bill** er der op til 15 forskellige slags modstandere, der skal gøre spillet svært. Det drejer sig blandt andet om fjendtlige soldater, zulukrigere, spioner, lastbiler, tanks, helikoptere og jetflyvere. Der er overhovedet ikke sparet på noget. **Bazooka Bill** er efter sigende det første arcade spil, der mestrer teknikken "logical mapping". Logical mapping betyder, at du bliver placeret rundt om i spillet alt efter hvor godt eller hårdt, du kæmper. En anden slags logik findes også i **Bazooka Bill.** Det drejer sig nemlig altid om at afgøre hvilket våben, der vil passe bedst til situationen. Det er jo nok ikke altid lige smart at gå i gang med en tank, hvis du vil slås med næverne, vel? En ting er dog ikke så smart ved våbenvalget: Hvis du ønsker at skifte våben, skal du stå stille og bruge joystiket til at skifte med. Der var det dog smartere i "Rambo", at man kunne skifte lynhurtigt med "space"-tasten. En anden ulempe er, at hans våben ikke forekommer alt for ofte. Så det er meget sjældent, du overhovedet har noget valg. Som tidligere nævnt er Melbourn House modstandere af at lave traditionelle spil. Derfor har de ikke prøvet at overgå "Rambo" eller "Green Beret" overhovedet. De har lavet et spil, der umuligt kunne undgå at overgå dem. Da der er meget mere i **Bazooka Bill,** end der var i nogen af de andre. Det er sådan, at **Bazooka Bill** kan bevæge sig i to niveauer. Der er en første sal, og så jorden. Han kan også bevæge sig i flere forskellige retninger. Det bliver dog din opgave at finde ud af hvilke trapper, der fører hvorhen. Rent umiddelbart ser det ud som om, du kun kan løbe i en retning. Du opdager dog hurtigt, at du også kan løbe ind i byen. Vi bliver dog stadig på skærmen. Han løber ikke indad. Som du sikkert husker, skulle du befri en general. Han befinder sig på en af de tre nævnte øer. Hvis du skal have en chance for at finde ham, skal du jo først finde en flyver, og de står jo ikke alle steder på gaderne. Hvor skal man så søge - ganske rigtigt: I en lufthavn. Det skal lige nævnes, at spillet er logisk opbygget. Det vil f.eks. sige, at du kan ikke komme med flyveren hvis du ikke rent faktisk border den. Men så kommer du også op at flyve. Og der er langt flere faciliteter i spillet, end vi har kunne få med her. En meget anvendelig facilitet er, at du kan fortsætte spillet akkurat som i spillehallerne. Her behøver du dog ikke at proppe flere penge i automaten. Bare tryk på F5 og du forsætter, hvor du slap. Glæd dig til lang tids underholdning med **Bazooka Bill.**



Henrik

Grafik	8
Lyd	8
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

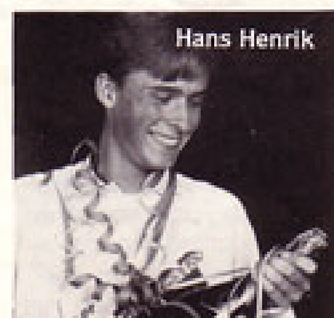


DANISH DYNAMITE

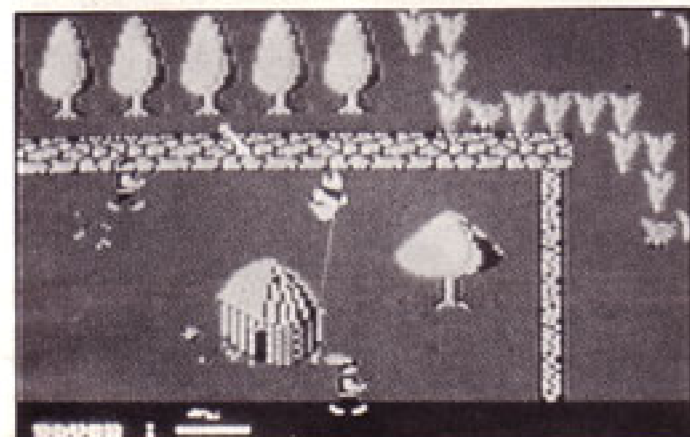
Hvis du troede, at denne titel var forbeholdt landsholdet og rød-hvide vaskemaskiner på udsalg, så jern lige ned i den lokale softwareshop og kast et blik eller femten på **Vikings.** Det er nemlig Kele Line fra Slangerup, der slynger dette heftigt dunkende spil ud på det internationale marked. **Vikings** er skrevet af pæredanske Søren og Martin, der har lavet hhv. C-64 og Amstrad udgaven, men det kan man ikke se, med mindre man da laver en high score og skal skrive sit navn. Så kan man ud over de gængse bogstaver i engelske programmer A-Z også vælge et Ø. Hvis du undrer dig over, at Æ og Å ikke er med når Ø er det, så prøv at stave til Søren. Kom så i kor: "S...Ø..hov det var jo, var det ikke, jo det var et Ø...R...E...N". Grundideen i **Vikings** er ufattelig original. Pas på, hold dig godt fast, for her kommer den: "Din elskede (pige, red.) er blevet bortført af ækle banditter, og da politiet har travlt med BZ'eme, må du selv tage affære." Heldigvis er du ikke en lille affældig kontormus, der sidder og knuger sin mappe i S-toget, men en stor stærk viking, der elsker at banke englændere. (Er dette mon en hentydning til de store engelske softwarehuse?). Kort sagt, på med hjelmen og afsted til de to øer, hvor dit livs Yrsa holdes fangen.

Vikings byder på fed ation som i "Rambo", men handlingen slår Stallone med adskillige længder. Du ankommer til den sydligste af de to øer, og allerede her begynder strabadserne.

Din mor har sendt dit sværd til pudsning, så du må selv finde et at forsvare dig med. Det synes englænderne dog ikke er nogen god ide, så de kaster sig over dig, som computerfreaks kaster sig over det nye "SOFT", og under hele testen holdt de ikke tepause en eneste gang, så du må hellere skubbe hjelmen op i panden og kridte skindsutterne. Hvis sværdet ikke er effektivt nok, kan du jo prøve at finde faklen, som du kan bruge til at sætte ild i hytterne.
Med mindre du da bor i Vesttyskland, for der er **Vikings** blevet klassificeret som krigsspil, og må derfor kun være på markedet i 3 måneder. Skidt, til den tid har de fleste nok fået afløb for deres pyromantendenser.
Når du får leget færdig på den første ø, så hop ned i dit vikingeskib og begiv dig nordpå, til den rigtig barske ø. På denne ø er der flere opgaver at løse. Der er desuden en uudforsket del, hvor der lurer et par overraskelser. Hvis du langt om længe kommer op til den borg, hvor pigen er indespærret, kan du tage hende i dine arme, eller gribe fat i hendes lange hår, og slæbe hende hjem til jordhulen. (Søren og Martin havde faktisk overvejet et slutbilledet i denne stil, men var bange for sagsanlæg fra Dansk Kvindesamfund.) Kort sagt: **Vikings** er det dejligste destruktionsspil, jeg længe har set!



Grafik	10
Lyd	10
Action	11
Fængslende	10
Kvalitet/pris	10



SKØR I BOLDEN

Så er det kommet. Spillet, der uden tvivl også vil være på tapetet langt efter juletid. Gremlins **Trailblazer** er der tale om. Spillet, der bare brager derudaf, uanset om du er med eller ej. Det er dit problem, hvis du er sløv og sur at se på. **Trailblazer** løber stærkt, og jeg mener stærkt. Ved mit besøg hos Gremlin, spurgte jeg Ian Stewart, hvordan han turde kalde spillet **Trailblazer**, når det (på navnet) kunne forveksles med det til dato mest talentløse spil - "Ballblazer". - Jo, svarede han. Det er fordi det **er** en **Trailblazer.** Og efter at have set det, og spillet det, kan jeg kun give manden ret. Det **er** en **Trailblazer**, og der er dælensnydemig fart over feltet, når **Trailblazer** slippes løs i computeren. Wow og alt det der.
En anden ting, der kunne minde om Ballblazer, er, at spillet foregår i split-screen mode. Øverst kan du se dig selv spille, nederst din modstander. **Trailblazer** er fuldstændig tidløst. Det foregår ikke i år et eller andet. I et ukendt solsystem. Det kunne for Shaun Southern's (mesteren bag **Trailblazer**)

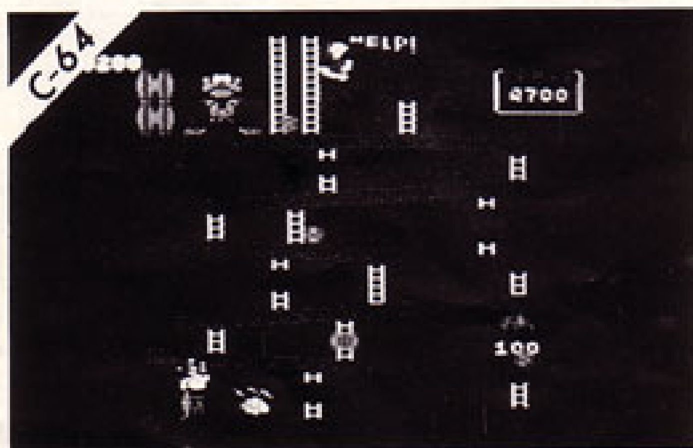


skyld foregår i din baghave, eller i et par rene sokker. Hvis bare du har lidt stjernehimmel (lidt lagkageglimmer på en sort baggrund kan også bruges), så kan spillet foregå der. Hovedremediet er naturligvis en C64, men derudover er der ingen grænser (jo, din fantasi). **Trailblazer** er et alsidigt spil. Det er umuligt at fastlægge nogen speciel genre. Det er både arcade, arcade action og lidt simulation, lidt arcade/adventure. Døm selv. Selve spillet handler i korte træk om en bold, som du, din kammerat eller computeren kan styre. Hele spillet kan ses i split screen mode.
Bolden skal styres gennem en labyrint i 1 dimension. Nemlig ind i skærmen. Det er en lang bane. Og labyrinten er ikke, som vi normalt kender den. Det er en skotskternet bane, der bare løber ind i skærmen. Det svære begynder med, at ternerne skifter farve. Det betyder, at alle ternerne får en speciel effekt. Der er en masse forskellige effekter, og hver farve har sin effekt. Blå får bolden til at hoppe, lilla kaster bolden bagud, grøn speeder boldens hastighed op, rød tager farten af bolden, hvid sætter racerfart på din bold og så er der en farve, der vender kontrollerne på joysticket. Du kan spille 1 spiller i arcade mode (det betyder, at du skal gennemføre banerne på tid). Du kan også spille 2 spillere match. Et spil, hvor begge spillerne starter på samme bane, og kæmper med hvert sit joysticks om at gennemføre banen hurtigst. Der er naturligvis også en mulighed for at øve sig lidt først. En sidste mulighed er at lave match mod computeren. Det skal hertil dog siges, at den option er umulig uden en sindssyg bunke træningsspil. Computeren banker dig ud af banen, og ruller bogstavelig dig. Prøv den mulighed og tab både pointmæssigt og humørmæssigt. Surt show.
Trailblazer skal køres med gelinde. Ikke altid bare tæves igennem, for så kan det nemt gå galt. For at det ikke skal være løgn, er der ikke mindre end 21 forskellige baner. Den ene langt sværere end den foregående. Du tror netop, at løbet er lært, men ak, løbet er kørt. Forfra igen. Hvis du imod al forventning skulle rulle med rouladen, kan du også komme ud for en bonus runde. Den er ligesom resten af spillet ret utraditionel. En bonusbold kommer frem og hopper på nogle forskellige felter. Derefter skal du hoppe nøjagtigt det samme mønster. Piece of cake. (host!). Vi er ikke i tvivl om at der er nogen der bliver skrappe til **Trailblazer**. Men der også typerne, der ville ønske, at de havde solgt computeren til naboens søn, da han bød 35.- kr. Det er altid lidt mere en skrotværdien. **Trailblazer** er spillet, der kan spilles igen og igen. Lige indtil man kan det. Når den tid er nået, har pengene tjent sig ind. **Trailblazer** er et fedt actiongame, der er alle pengene værd.



Grafik	9
Lyd	9
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

KING KONG KOM



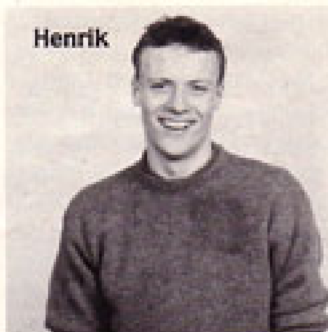
Så kom den endelig til vor elskede Commodore. Ja, spillet **Donkey Kong.** 1981'er hittet, der væltede spillemaskinehallerne med millioner af menneskers lommepenge. Nintendo' **Donkey Kong**, med den glade melodi. Jeg husker lige så tydeligt dengang det kom på gaden, og der var lange køer foran maskinen evig og altid. Nu kan du også spille **Donkey Kong** på din 64'er, og Ocean står bag konverteringen. Det er måske lidt sent, men som de kloge siger, Bedre sent end aldrig (det vil jo vise sig). Hvis du ikke ved hvilket spil, der er tale om, kan du jo kun glæde dig til at spille det. Derudover vil jeg kort ridse handlingen op for dig.

Du er en lille fyr. Udover at være en lille fyr, er du også smask forelsket, og det i en dejlig rundkindet pige. Desværre var der tilfældigvis en stor abe i byen. Enten var den trængende, eller også havde den bare god smag. Ikke desto mindre rev den med et snuptag din hjertenskær ud af dine drømme. Og nu bliver historien god. Du følger efter aben ind i et kompleks af en art, og her udspiller **Donkey Kong** sig.

Du forfølger **Donkey Kong** i et 100 m højt hus. Spillet er delt op i 4 levels, hver på 25 m. I hvert level står **Donkey Kong** øverst i skærmbilledet og gør det surt for dig at komme op til din kæreste, der står og råber hjælp ved siden af Mr. Kong. I Level nr. 1 står Mr. Kong og smider tromler efter dig, mens du fortvivlet arbejder dig vej opad, af stiger og trapper. Endelig når du op på toppen, og den sure abe trækker bare af sted med din dame under armen, opad. 50 m. Nu bliver det lidt sværere, du skal forbi nogle samlebånd, der ruller den forkerte vej. Op ad flere bevægende trapper og mere i den dur. Igen når du toppen, og aben trækker af sted til næste level. Dig efter. Nu er vi på 75 m. Her er elevatorer, der skal hoppes på på det rigtige tidspunkt. Afsatser med store mellemrum, og for at det ikke skal være alt for "nemt" at gennemføre, er der nogle hoppende dimser, der truer med at brage i hovedet på dig ustandselig. Hvis du også denne gang når toppen, og aben trækker af sted med pigen, er vi helt oppe på de 100 m. Sidste level. Her bliver du præsenteret for en pyramidelignende jernkonstruktion, der er sat sammen med bolte. Disse bolte skal du rende rundt og fjerne. Der er to på hvert niveau i bygningen. Inden du har nået at fjerne dem alle, begynder der at hoppe ildkugler rundt på etagerne. Undgå dem og fjern alle bolte. Hvis det lykkes dig at nå det inden du bliver "slugt" af ilden, har I vundet spillet. Kærligheden sejrer og I får hinanden til sidst. Aben styrter ned, og spillet starter forfra, med samme point. På den igen, hvem laver highscore.

Donkey Kong på Commodore 64 er helt suverænt godt lavet. Grafikken og gameplayet er akkurat så tæt på, som man overhovedet kan komme. Det er faktisk som at have en kæmpe spillemaskine hjemme i stuen. Det er måske lidt surt at spillet først er blevet konverteret så lang tid efter originaludgivelsen. Ikke desto mindre er der her tale om et gennemarbejdet projekt ned til mindste detalje. **Donkey Kong** er langt fra død. Tag og se jer om ... efter spillet! Hvis du kunne lide **Donkey Kong** dengang, så vil du ikke synes at pengene er spildt på Oceans **Donkey Kong** i dag.

Grafik	9
Lyd	9
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10


Henrik

VERDENS SLØVESTE TURBO

Testen af **Kings Keep** startede med to banebrydende verdensrekorder. Jeg proppede nemlig båndet i spilledåsen og begyndte at loade. Imens skærmen flimrede, lavede jeg mig en kop te og smurte et stykke mad. Da jeg vendte tilbage til maskinen, stod den Gudhjælpemig stadig og tyggede på de sjove lyde fra båndoptageren. Nu blev jeg nysgerrig, spolede båndet tilbage, startede stopuret og begyndte at loade forfra. Samfulde 6 minutter og 40 sekunder senere var den endelig færdig. Til sammenligning skal det nævnes, at Sinclairs egen loadrutine kunne have klaret jobbet på lidt over 4 min. Denne anti-turboeffekt skyldes muligvis den omstændighed, at **Kings Keep** loader ind i, siger og skriver, 240 dele. Kort og godt, 2 uforgyldte præmiegulerødder går til Firebird for denne enestående præstation.

Da jeg langt om længe kom i gang med spillet, viste det sig at være prototypen på et arcade-adventure. Spillets hovedperson (dig naturligvis) er en lille forsagt prins, som bliver tyranniseret af sin ækle onde far, kongen. Hvis du nogensinde har set Monty Pythons "Kong Arthur og hans skøre riddere" og kan huske den feminine prins, som Sir Lancelot redder, så har du en perfekt karakteristik af dig (prinsen altså).

For at slippe ud af din fars slot, skal du først løse en bunke opgaver, for ellers ville der jo ikke være noget spil.

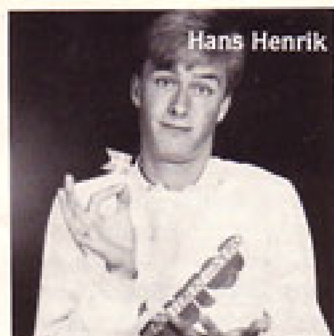
Spillet er i "Manic Miner" stil, men du kan også vælge en menu med forskellige muligheder som: Giv ting, undersøg ting, put ting i gryde, tag ting ud af gryde samt tal med person. "Tale" er måske lidt overdrevet, for du får ikke lov at sige et kvæk selv. Hvis du f.eks. går hen til narren og "taler" med ham, vil han fortælle dig, at han mangler et spillekort (sikkert en joker), og gæt, hvem der skal finde det!!!

Du skal også finde en halskæde til den gamle mand, og finde noget varmende til jomfruen i jomfruburet.

Rundt omkring i slottet, der i øvrigt består af en overetage



og en kælder, er der adskillige "forbudte" rum, som du kun kan få adgang til ved at løse en bestemt opgave.
Et stort minus ved spillet er den totale mangel på farer. Jeg prøvede faktisk kun at dø på 2 måder. Ved at gå ind i et forbudt område, uden at have løst den tilsvarende opgave, samt med vilje at stille mig oven på en stearinlysflamme, hvordan det så end kan lade sig gøre. Da fik jeg nemlig brændt de små søde fussebasser, og måtte ligge i sengen, til jeg tog et nyt spil. Der er slet ingen slotsspøgelser, som du skal skyde, eller på anden måde undgå.
Jeg må indrømme at jeg fandt **Kings Keep** en smule kedeligt, men bevares, der er sikkert dem, der vil have en anden mening...

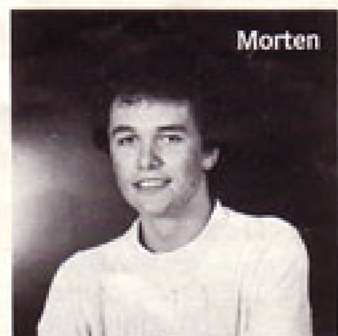

Hans Henrik

Grafik	9
Lyd	6
Action	03
Fængslende	8
Kvalitet/pris	9



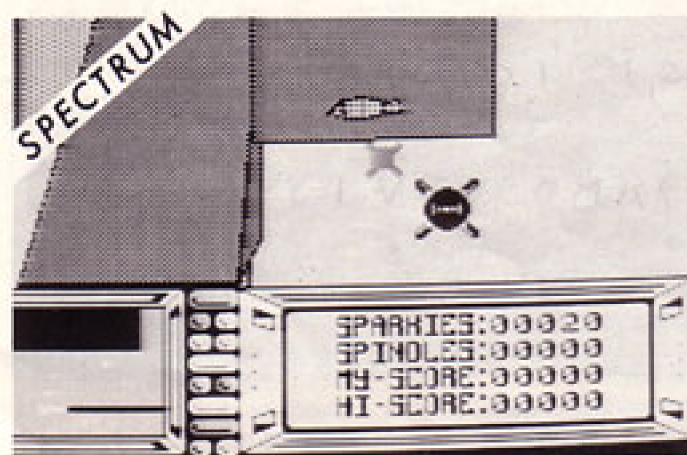
HØJT AT GLIDE...

Er det dit højeste ønske at blive optaget i hærens specialagent korps?
Er du lige blevet kasseret eller endnu ikke indehaver af mindste-alderen for en tur på session? Så står Quicksilva og vifter med det helt rigtige produkt. Navnet er **Glider Rider.**
Her har du allerede klaret dig helskindet igennem flere opgaver - for slet ikke at tale om optagelsesprøver - i commander Glen White's skikkelse. For at være helt præcis, i en endog meget træt agents skikkelse.
Træt af at stå til disposition for "Silent But Deadly" eskadronen dag og nat. Træt af at risikere liv og lemmer til den sædvanlige usle lønmodtagertakst. Træt af dårligt materiel og underbemanding. Men frem for alt, træt af den sidste opgave og dens kodeord.
Hvem fand.. sidder i det navngivningskontor?
Man skal virkelig være noget af en knold for at finde på at kalde en mission Paethon. Det lyder som en anden slasket middagsret, og så er det heller ikke til at stave... Længere nede i briefingen bliver det ikke spor bedre.
"Total destruktion af Abraxas konsortiet, der holder til på EoOs øen". Som om det ikke var nok at skulle finde sig i at få sit navn sammenkædet med sådan nogle obskure betegnelser i historiebøgerne, så bliver missionen også pokkers svær. Abraxas er stort, alt for stort til en mand på sulteløn og for lidt nattesøvn. Abraxas har altid overholdt mottoet, våben til enhver, ethvert sted, enhver anledning, enhver kvantitet. Men kun så længe, betalingen sker cash.
Så er der lige EoOs øen. Findes der nogen, der har hørt om en ø lavet af plastic, med nylongræstæppe og polyethen-træer. Samt 10 små atomkraftværker og masser af jord til luft lasere??
Målet for missionen er at jævne de 10 atomkraftværker med jorden og nå ud til den ventende ubåd. Til din rådighed står en lille hang glider (svæveplan), der om nødvendigt kan camoufleres som motorcykel, og 9 håndgranater. Det er muligt at finde ekstra håndgranater hen ad vejen, men tidsfristen på 30 minutter kan der ikke rokkes ved.
Så det er bare med at komme igang. - Finde en passende skråning til at få svæveplanet op.
For at det ikke skal være løgn, blipper Amstraden lystigt afsted med to melodier fra selveste David Whittakers hånd (oh rædsel), lige fra programmet starter, til man har pillet lydrutinen ud af programmet. Til alt held for de folk, der nægter at spilde deres kostbare tid foran en disassembler, bliver David's melodier forvrænget til ukendelighed af Amstrads gnalling af en højttaler. Melodien bliver faktisk så radikalt anderledes, at det kommer til at lyde helt godt for et rum tid! Hvis du ikke vil have, at dine ører skal krølle sammen som brændt papir, vil det dog absolut være tilrådeligt at smide en plade på skivespilleren og pille Amstradens højttaler ud (erklærede pacifister kan nøjes med at skrue ned for volumen).
Skærmformatet er det i programmørkredse, så populære tredimensionelle perspektiv, der skifter billede hver gang man når passende langt ud til en af siderne. Helt som vanligt foregår billed-skiftene i et så langsomt tempo, at lysten til at kyle Amstraden ud af vinduet bliver temmelig stor.
Okay, **Glider Rider** byder da på en rimelig god grafik, og animationen er der heller ikke noget videre at udsætte på.
Til at starte med, er det alt for svært at styre svæveplanet - og helt umuligt at bedømme dets højde. Jord til luft laserne er også for dygtige, de levner dig knapt nok en chance for at komme ind over atomreaktorerne. Det er simpelthen SÅ irriterende pludselig at falde ned, fordi man har fejlbedømt højden eller bliver knaldet ned af en laser uden at have fået levnet en chance.
Min lyst til "lige at tage et spil mere" kan ligge på et meget lille sted. Ærgerligt, når grafikken, lyden og ikke mindst ideen i sig selv er ganske udmærkede. Selvfølgelig er **Glider Rider** ikke lige så let som den forrige Quicksilva-udgivelse, Max Headroom, men...
Jeg håber virkelig, at andre kan finde mere morskab i spillet, ellers går det snart galt for Binary Design.


Morten

Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	uha
Pris/kvalitet	7

DATA-ORMEGÅRD



Lig siden spillenes absolutte barndom har det ikke ligefrem været spil, der handlede om computernes indre, det skortede på. Guderne har nu også forbarmet sig over Durell og givet dem et program til "listen". Allerede når man ser titlen, står det prentet med guldsøm, at spillet ikke er endnu et "tyve på dusinet"-produkt. Spillet er ganske enkelt tvunget til at være af en vis karat, før folk vil begive sig ned til forhandleren. - Situationen bliver penibel, hver gang navnet **Fat Worm Blows A Sparky** skal udtales, og de uundgåelige krøller på tungen melder sig.

Men det med karaten kan vi let stå inde for!

For at undgå at skulle snakke om de strømførende elektroner eller personificeringer af komponenterne, har Durell lokket en lille orm ind bag systembussen. En computer burde jo være et roligt sted, sammenlignet med alle moder naturs farer. Den antagelse viser sig desværre at være forkert.

Inde bag computerens kabinet er tingene mindst lige så rå for en lille orm som udenfor. Naturens farlige solsorte og lystfiskere bliver bare erstattet af bugs. Helt præcist de to dødsensfarlige dræberbugs, creep-er'ne og crawlerne.

En creeper farer rundt over hovedet på den stakkels tykke orm i sin "sputnik" et pænt stykke tid. Hvis ormen ikke når at ramme sputnikken med en blaster sparkie, bliver creeperen sat ned på printpladen. Noget, der hurtigt kan udvikle sig til en særdeles kritisk situation, hvis man glemmer at gøre brug af burber sparkies'ne.

Man skal endvidere være noget af en selvmordskandidat for at overse alle de crawlere, der vader rundt på overfladen af printpladen.

Målet for den kære orms kamp er at opsamle 50 spindles og finde diskdrevet (snøft, det er altså ikke en Spectrum), som er mærket "Durell". Idet han kravler op på diskdrevet, vil han blive clonet.

Primært gælder det selvfølgelig om at holde sig i live. Det gør man ved at slå dem ihjel med burper sparkies (en slags miner) eller blaster sparkies (skud). Det er selvfølgelig også muligt at "sno" sig ud af besværlighederne. Men pas på med at spille smart, for i samme sekund, som der har sat sig fire bugs fast på din orm, vil den få en "fatal error". Med andre ord, GAME OVER.

For at det ikke skal blive helt umuligt, er der placeret såkaldte debuggere (der selvfølgelig fjerner alle bugs fra din ryg) rundt om i computeren.

Altså et enkelt og uhyre tiltrækkende handlingsplot.

Grafikkens udførelse er også bare helt i øjet. Ormens bevægelsesmønster er ganske simpelt bare uhyggeligt fedt. Og den tredimensionelle virkning er mindst lige så suveræn. Det her er ganske simpelt lysår fra hedengangne Ant Attack og Pyracurse.

At 3D-virkningen bliver helt suveræn, har selvfølgelig også dybe rødder i skærmens noget bare look og de få ting, der skal opdateres.

Farverne er nok lidt for domineret af grønt. Men hvad, grønt er jo godt for øjet...

Så kridt vadefødderne og vals ned til din computerhandler for at hente **Fat Worm** fra Durell. Så har du slået to fluer med eet smæk. Du bliver ikke til grin, og er garderet mod dårligt vejr.

Er du den stolte ejer af en Amstrad eller Commodore 64/128, bør du checke, at **Fat Worm Blows A Sparky** kører lige så meget med rouladen som på Spectrummen.



Grafik	10
Lyd	7
Action	10
Fængslende	jøp!
Pris/kvalitet	11

SEJLIVET COMPUTER

Som alle computer-ejere efterhånden burde være klar over, "glemmer" computere deres programmer ved power off. Langt hovedparten er også særdeles flinke til at gøre, hvad du - den ophøjede bruger - beder dem om (lige med undtagelse af bugs, selvfølgelig).

Selv om du ikke ved det, ligger der alligevel et genstridigt program og gemmer sig i enhver Amstrads CPU (Central processing unit, eller slet og ret Z80A). CPU-programmet kan ganske simpelt ikke acceptere at blive smidt ud, når der slukkes for strømmen. Hans navn er **Icon Jon**. Det er ham, der er hovedpersonen i Mirrorsofts nye program af samme navn.

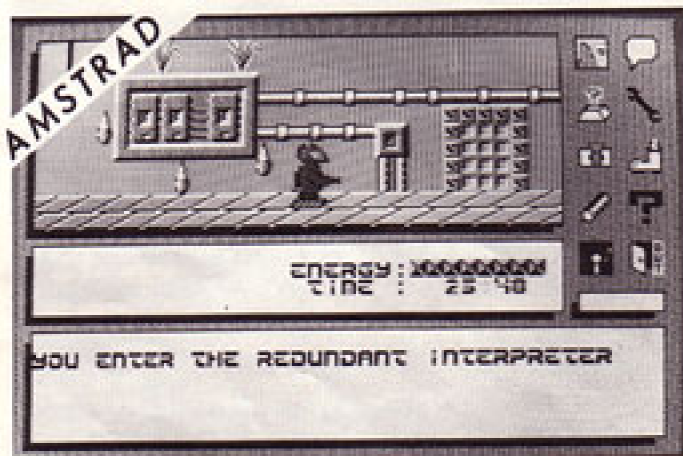
Eneste chance for at undslippe den sikre udsmidning, efter brugerens forgodtbefindende, er at finde vejen ud af computeren. Men det er i sagens natur ikke helt ligetil, så han er nødt til at håbe på hjælp fra dig, brugeren. Det er jo trods alt også i din interesse at blive fri for en sådan special-bug, der når som helst kan komme til at pille ved noget forkert. Med crashes, programfejl eller allerværst en afbrændt computer til følge.

For at hjælpe Jon, bliver du naturligvis nødt til at komme imellem ham, vennerne Andy Capacitor og Charlie Chiplin samt de øvrige omgivelser.

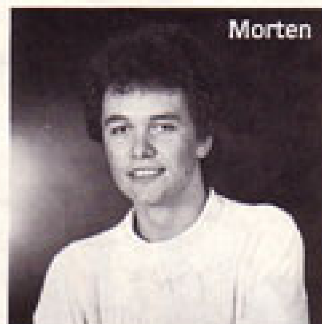
Kontakten formidles gennem det specielle HCID-interface (Human to Component Interface Device), som er indbygget i Mirrorsofts produkt.

HCID er et rigtigt "muse-produkt", der arbejder i ikoner og vinduer. Her er det blandt andet muligt at skrive på en terminal, hvis man kan finde en - jeg kunne ikke -, manipulere tingene, man har samlet sammen, eller udføre handlinger. Min yndling blev imidlertid muligheden for at tale med de andre karakterer om vejr, Z80, Amstrad, haven og anmeldere. Ved I, hvad karaktererne siger, når man spørger dem om anmelderne? "Great lads". Virkelig kloge ord.

Nej, jeg nægter at tro, de også



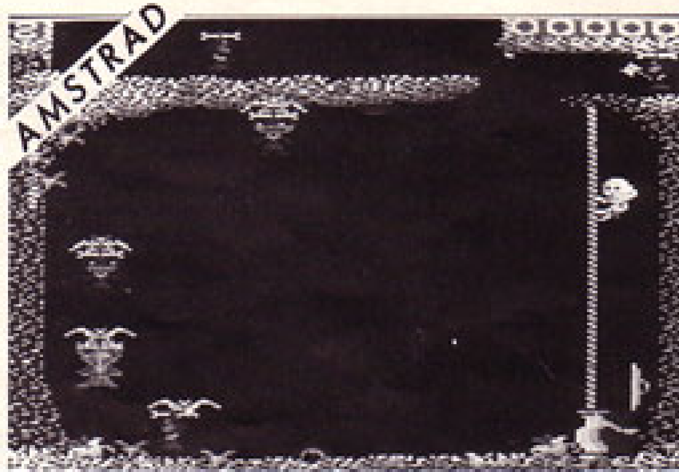
kalder dem kedelige fra tid til anden (også selv om det er meget sjældent).
Det er ikke så lidt af computerens indre man får præsenteret, når man er i selskab med **Icon Jon**. Jeg kan i flæng nævne "protection routine", "scratched placcy shop" og "instruction store", hvor der "littered around are worn out LDIR's".
Er lokationerne skægge og kommentarerne opfindsomme, så er der til gengæld lidt problemer med "lys og lyd". Displayet er da ganske nydeligt, men ingen kan være et øjeblik i tvivl om, at det er lavet i firefarve moden. Alt i alt ikke nogen specielt ophidsende - eller dårlig - grafik. Lyden er ret flad!
Nu er det jo også et arcade adventure. Og adventuret lader ikke til at stå tilbage for grafikken. Desværre har jeg ikke løst alle adventurets gåder på nuværende tidspunkt, men det kan jo være, at løsningen ligger og venter lige om hjørnet??
Men jeg har da i hvert fald fået meget morskab ud af at kommunikere med Andy Capacitor og Charlie Chiplin. Det kan i øvrigt også vise sig virkelig givtigt, at lægge oplysningerne om, at Andy er produceret i nord (elsker de store vidder) og Charlie er ret veluddannet op i din hjernes ROM!



Grafik	9
Lyd	7
Action	8
Fængslende	9
Pris/kvalitet	8

JUNGLERÆDSEL

Velkommen til platte spil numero uno.
Det hele starter med, at man sidder og glaner foran en mørkeblå skærm i 3 1/2 minut. Men så sker der noget. En tegning dukker op, og det forkyndes, at Bug-Byte presents **Jungle Jane**. Hvordan tegningen ser ud? Lad os bare nøjes med at tale om alt for grov opløsning og korse os lykkelige for, at Bug-Byte ikke skrev "proudly presents". Så ville jeg nemlig være kommet slemt i tvivl, om jeg skulle le eller græde....
Forhistorien er, at **Jungle Jane** må beskytte sig selv mod de sultne vilde med sine varme bananer. Samtidig må hun også undvige de hurtigtflyvende kokosnødder. Og ekstraliv fås ved at hoppe fra gryden over på den store kondor.
Når spillet langt om længe har smølet sig ind i Amstradens hukommelse, får du syn for sagen. Men det syn er mildt sagt ikke særligt opløftende. Spillets plot ligger længere tilbage end ZX80'en, og udførelsen ligger cirka på samme niveau. Selvfølgelig er der mange "pæne" farver på skærmen, men resten er ganske simpelt for latterligt.
Min glæde ved at pile op og ned af en lian var mildest talt begrænset. Bare noget så banalt som afstemningen mellem banankastene og negerstammens hastighed, er der slet ikke taget højde for. Og det bliver helt galt, fordi man ikke kan skyde bananer, mens man bevæger sig!
Altså er det scenen, hvor en åndssvag neger leger med en økse for tæt på din lian, der dominerer. Som om det ikke var nok med det, så bliver man også tvangsindlagt til at gennemgå en sekvens, hvor Jane sidder i gryden og bliver mørkere og mørkere. For til sidst at udbryder "oh, my dear! 99 Celsius". Tak skæbne!
Det, der gør det helt perfekt, er, at man for hver gang, man er død, skal igennem fire skærmbilleder. Jungle-hit (high scores), jungle-rules, oplysning om man skal spille med joystick eller keyboard og valg af sværhedsgrad - easy, difficult og impossible. Personligt synes jeg ikke, der er specielt stor forskel på sværhedsgraderne - man dør bare lidt hurtigere...
Gå ud og stik dit hoved ned i en WC-kumme. Så ved du, hvordan det føles at have betalt rigtige menneskepenge for **Jungle Jane**. Ikke nok med at instruktionerne er elendige. - Hvis man endelig er heldig og pille alle zuluerne ned af "stangen", aner man ikke, hvad der så sker, eller rettere: Hvad man selv skal gøre, før der sker noget!
A propos zuluerne, så holder spillet en "velfortjent" pause på et par hundrede nanosekunder, hver gang en af de kære niggerboys er blevet ramt.
Selv om **Jungle Jane** er et budget-game, er der afgjort ikke noget at gå bananas over. Tag hellere dit gamle lommespil frem fra skrivebordsskuffen, eller prøv et af vores læserprogrammer - de er lige så gode og tilmed gratis!





Grafik	7
Lyd	8
Action	7
Fængslende	00
Pris/kvalitet	7

VI ER PÅ BANEN

- og Hans Henrik er en af de nye medspillere. Han er vild med dynamit, dansk dynamit, og fuld af sprængstof. I sin fritid mixer hans kemi med fagre ungmøers på DTH, hvor han læser til ingeniør. Og udover at køre Porrari, er hans hobbies Spectrum og C64.
"- Jeg er på banen", udtaler det nye håb og SOFT CHECK holdets seneste medspiller. Hans Henriks slogan er i øvrigt: "Ren rejse!"





SOFT

SOFT HITS. Danmarks mest omfattende hitliste, den tungeste bitliste, den varmeste hotliste. Rasmus Kirkegård Kristiansen rapporterer salgstallene fra den sidste måned...

122,50 ..... 39,85 ..... 178,00 ..... 199,00 ..... 59,50 ..... zzzz .... 178,00 .... - Nej, det er ikke sådan, vi plejer at gi' meldinger om salgstal for de hotteste dataspil her i "SOFT", Danmarks og dit eneste softwaremagasin.

Måden, vi gør det på, er mere spændende. Mere actionpræget. Mere hen ad:

Så er der gang i den igen! "SOFT" er tilbage med en sidefuld brandvarme hothits! Spil, der dyster om titlen som numero uno, Danmarks mest solgte game netop nu! Og det er ikke småting, der blander sig i kampen om førstepladsen. Ghosts 'n Goblins, en klar nummer et hitter de sidste to gange, er gået bag om dansen. Til gengæld er en flok af de klart friskeste dukket op. Nye, superseje råspil, der truer med et invadere juletræet på så klar en måde, at der bliver trængsel under de grønne grene.

Vi siger 1-0 til julefar, ham med det hvide skæg you know, hvis han bringer Hot Hit nummer 1, World Games fra Epyx. En stærk dosis sportsspil med otte events lige fra ridning på en vild tyr til sumobrydning i Japan, vægtløftning i Rusland eller klippedykning i Mexico. Det er der noget ved!

Tæt på er endnu en newcomer til listen, den seneste gang compilation fra the Hit Squad alias Ocean. Navnet er They Sold A Million 3 og dækker over den allermest megatykke samling ultrahits, vi har set i adskillige lysår. Altsammen til bare et enkelt spils pris og lige sagen for garvede joystickekvilibrister med trang til action.

På en dugklar nummer 3'er er Elites fantastiske Vold & Hærg game krøbet op. Yes, far - vi taler naturligvis om intet mindre end Ikari Warriors, spillet, der skabte køer udenfor flere softwareforretninger i London, da det fornylig blev lanceret! Så godt er det - og så god er også grafikken.

Skal vi snakke tendenser (nej, promise - vi bliver ikke teoretiske), er de fleste spil på denne omgang hitliste nye titler. Produkter, vi aldrig har set før, men som vi alligevel klart vil komme til at høre meget mere til i de kommende par galakseår. Og sjovt nok: Hele fire spil er oldies but goodies. Ikke dem fra 60'erne, men spil, der engang - for flere måneder siden - lå placeret på SOFT HITS, men som siden er forsvundet helt. Nu? De er såmænd dukket op igen. Vi taler om Infiltrator, hvis genopståen fra de døde helt klart skyldes US Golds nylige lancering af Amstrad-versionen. Og vi taler om Summer Games II og Winter Games, hvor den øgede interesse skyldes kanonblockbuster-succesen med World Games. Endelig må vi ikke glemme trofaste Colossus 4.0 skak... Sjovt som interessen for det seriøse samler sig, når de første hvide fnug falder udenfor. Men Colossus har jo også i fordums dage været en kolossal nummer etter her på SOFT HITS.

På Amstrad-listen er det Ikari Warriors, der topper. Det er ikke svært at forstå, og mon ikke vi kan forvente samme effekt på både C64 og Spectrum hitlisterne, når spillet om få dage lanceres til også de par computere? Deres mand ved tasterne gætter positivt.

Snakker vi Spectrum, har den ret så uartige Jack slemmet sig op på en førsteplads og væk er nu uartige Samantha. Poker-pigen, der ellers var tæt på at holde listen i næsten et år.

På C16 er toppositionen bemægtiget af den klassiske trio. Det er ikke, som du måske tror, et band, der spiller Mozart og Bach ved de fredelige eftermiddagsmatineer i Palmehaven. Nej, tværtimod. C16 Classics 3 er en samling råfede superhits fra Gremlin, den lille nisse med det grønne skæg. Og vel at mærke superhits, der er klar til at banke bunden ud af dit joystick! Sådan er det bare. Danmarks favoritspil samlet i SOFT HITS.

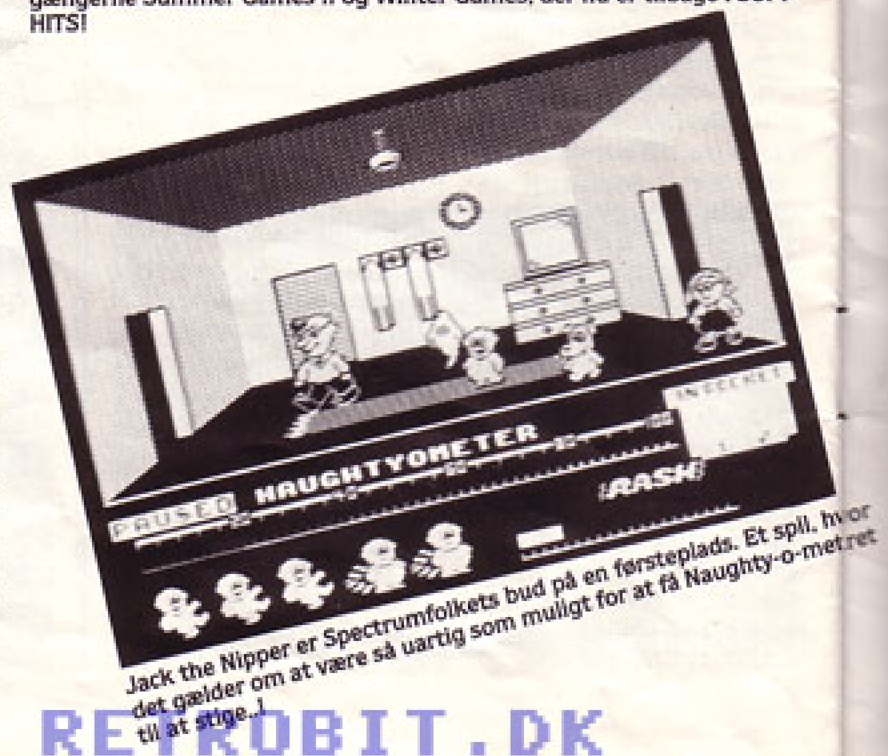
Og som de sagde forleden lørdag i mandens favoritprogram: "Thats all folks". -Så får I ikke mere for den 25-øre...

Deres trofaste ved den magiske talmaskine vender som sædvanligt tilbage i næste nummer. Endda bevæbnet med endnu mere liste-skyts og utrolige hit-dueller. Be there!

Rasmus Kirkegård Kristiansen



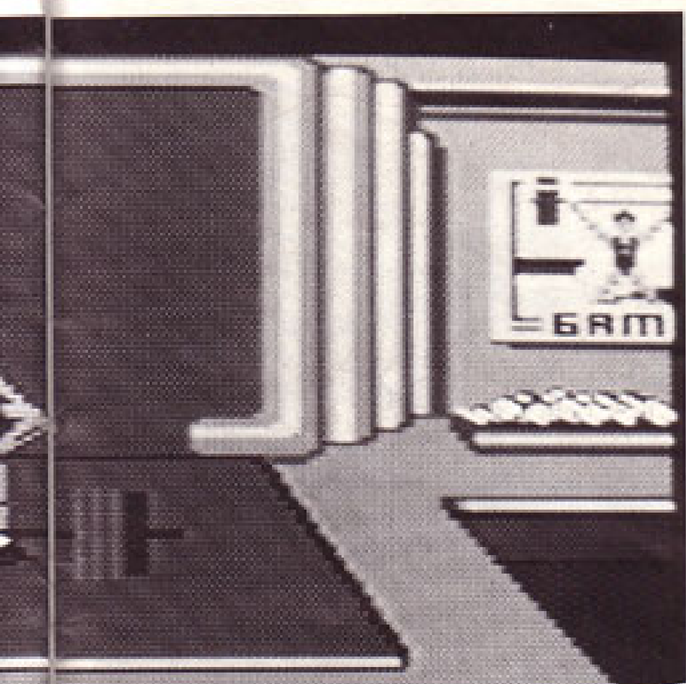
World Games er ny på listen, men strøg direkte til tops! Præcis som forgængerne Summer Games II og Winter Games, der nu er tilbage i SOFT HITS!

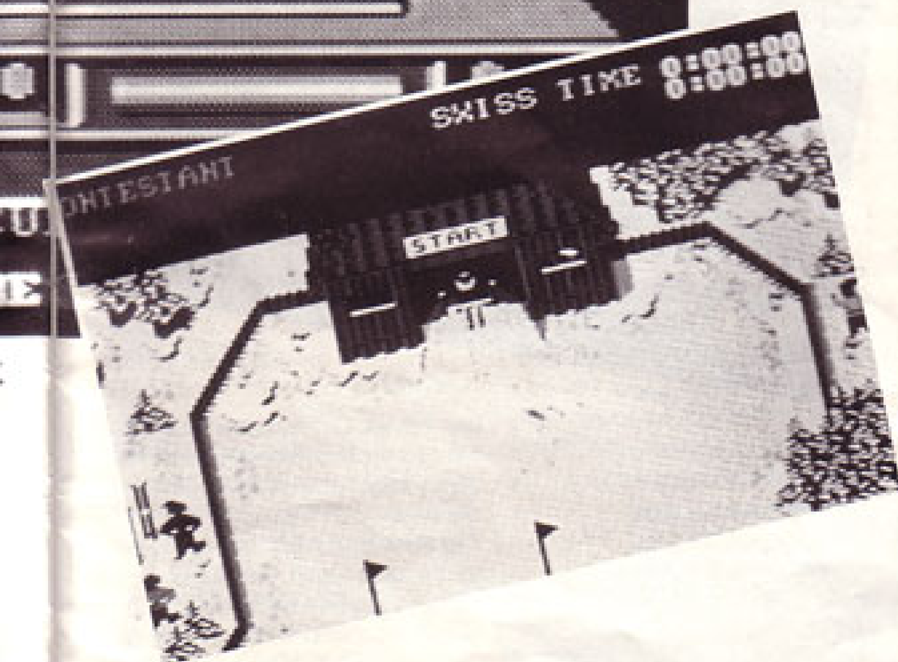


Jack the Nipper er Spectrumfolkets bud på en førsteplads. Et spil, hvor det gælder om at være så uartig som muligt for at få Naughty-o-metret til at stige..!



HITS





pil, hvor
-met ret

TOP 25 - de bedstsælgende spil i Danmark lige nu

1 (-)	World Games	Epyx
2 (-)	They Sold A Million 3	Hit Squad
3 (-)	Ikari Warriors	Elite
4 (-)	Ace of Aces	US Gold
5 (-)	Glider Rider	Quicksilva
6 (-)	Trail Blazer	Gremlin Graphics
7 (-)	Infiltrator	US Gold
8 (-)	Nuclear Embargo	Eurogold
9 (-)	Galvan	Imagine
10 (-)	Return to Oz	US Gold
11 (-)	Avenger	Gremlin Graphics
12 (-)	1942	Elite
13 (-)	Melon Mania	Interceptor
14 (6)	Miami Vice	Ocean
15 (11)	Knight Rider	Ocean
16 (-)	Assault Machine	Nexus
17 (-)	Vietnam	US Gold
18 (-)	Winter Games	Epyx
19 (2)	Alleykat	Hewson
20 (-)	Summer Games II	Epyx
21 (-)	Warrior II	Nexus
22 (-)	Thai Boxing	Anco
23 (-)	Colossus Chess 4.0	CDS
24 (-)	Montezumas Revenge	Databyte
25 (-)	Uchi Mata	Martech

COMMODORE 64 TOP TI:

1 (-)	World Games	Epyx
2 (-)	They Sold A Million 3	Hit Squad
3 (-)	Ace of Aces	US Gold
4 (-)	Galvan	Imagine
5 (-)	Glider Rider	Quicksilva
6 (-)	Trail Blazer	Gremlin Graphics
7 (-)	Nuclear Embargo	Eurogold
8 (-)	1942	Elite
9 (-)	Melon Mania	Interceptor
10 (5)	Miami Vice	Ocean

AMSTRAD TOP TI:

1 (-)	Ikari Warriors	Elite
2 (-)	They Sold A Million 3	Hit Squad
3 (-)	Trail Blazer	Gremlin Graphics
4 (-)	Avenger	Gremlin Graphics
5 (-)	Glider Rider	Quicksilva
6 (-)	Infiltrator	US Gold
7 (-)	Return to Oz	US Gold
8 (-)	Miami Vice	Ocean
9 (4)	Ghosts 'n Goblins	Elite
10 (-)	Trap Door	Piranha

SPECTRUM TOP 5:

1 (-)	Jack The Nipper	Gremlin Graphics
2 (-)	Nightmare Rally	Ocean
3 (-)	Dynamite Dan II	Mirrorsoft
4 (-)	Kirel	Addictive
5 (3)	Stainless Steel	Mikro-Gen

C16 TOP 5:

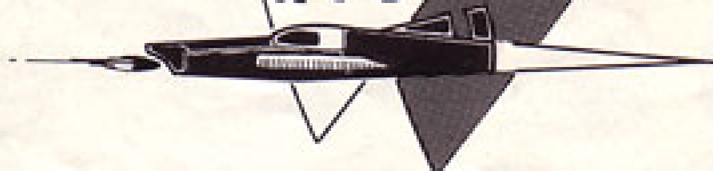
1 (-)	C16 Classics 3	Gremlin Graphics
2 (-)	Trail Blazer	Gremlin Graphics
3 (2)	European Games	Tynesoft
4 (1)	Yie Ar Kung Fu	Imagine
5 (4)	Bomb Jack	Elite

SVERIGE TOP 10:

1 Captured	American Action
2 World Games	Epyx
3 They Sold A Million 3	Hit Squad
4 Soldier One	American Action
5 Infiltrator	US Gold
6 Trap Door	Piranha
7 Fist II	Melbourne House
8 Return to Oz	US Gold
9 Highlander	Ocean
10 Thai Boxing	Anco

ARCADE ACTION AID

Pokes, tips, trix og alt det andet sjove snyderi, der gør spillene værd at spille. Arcade Action Aid er som sædvanlig fyldt til bristepunktet, med alt det, DU bad om..!



Trap
Tony Crowthers drømmespil til C64 blev anmeldt i sidste nummer, og sandelig om vi ikke har kunnet finde lidt fusk frem i mellemtiden. Prøv f.eks. at holde Shift nede samtidig med, at du trykker RATT - det giver nogle suve valgmuligheder. Eller prøv at tage førstepladsen på highscorelisten og skrive bogstaverne DEMO istedet for dit navn. Så kan du være forberedt på omkring et kvarters flot "tegnefilm" med lyd i tilsvarende høje klasse!

Kung Fu Master
Jesper Larsen, Vestbjerg, trykker Shift og G på samme tid. Så kan han skyde, i hvert fald i sin 64'er version.

Kane
POKE 43,2:LOAD
Tryk PLAY og vent til der på skærmen står SYNTAX ERROR.

```
POKE 43,1
70 POKE 749,167:POKE 750,0:POKE 751,141:POKE 752,4:POKE 753,128
80 POKE 754,76:POKE 755,226:POKE 756,252:SYS 675
```

RUN (Return). Lad spillet loade, reset 64'eren og skriv SYS 3072 for at starte spillet (Søren Dahl).

Bombo
Flemming Bo Jensen fra Sultrup synes, Chris er nuttet og fyrer også lige en hurtig een af til 64'er Bombo: Når du er på titelskærmen, taster du S, C, O, R, E. Så vil der stå "Cheat mode operative" på skærmen, og når du trykker "fire", starter spillet med dig som udødelig! Samme tip har også Jan fra Varde fundet.

Thrust
Søren Dahl siger: Load Thrust, reset 64'eren og skriv
FOR A=6139 TO 6141: POKE A,234: NEXT A

Green Beret
En hel del læsere har skældt den kære Chris ud fordi vi sidste gang her i AAA kun bragte en kode til Spectrum-udgaven af årets arcade-action game. Det har hun nu ikke så meget at gøre med, men på vegne af cirka 20 sure læsere, tigger hun os om også at bringe et Commodore-poke.

So here goes, med tak til LOD Software...

POKE 14823,127 for at få lidt flere liv.

Og another trick from Rolf Poulsen: POKE 14823,125 - så får din macho-helt det noget nemmere mod de russiske dræber sprites.

Uendelige liv fra Kim Christensen: POKE 14823,126.

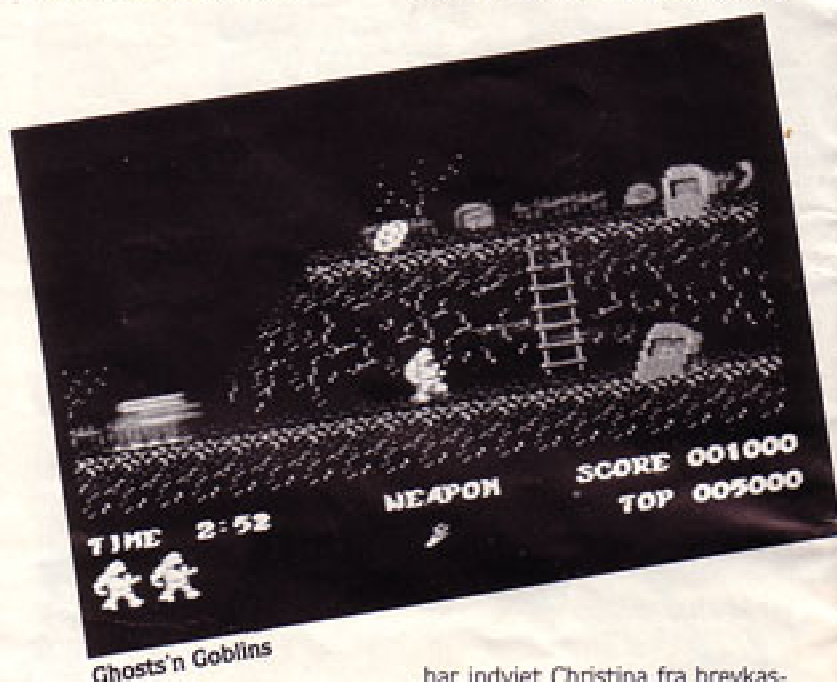
Amstrad-ejerne skal heller ikke snydes. Fra David Larsen, Brøndby, kommer en loader, du kan køre Green Beret ind med:

```
10 MODE 1:MEMORY 12345
20 B=0
30 FOR N=&BE00 TO &BE25
40 READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 POKE N,A:B=B+A
60 NEXT N
70 IF B<>3787 THEN PRINT "FEJL I DINE DATA":END
80 LOAD""
90 CALL &BE12
100 DATA 21,50,F7,22,3A,02,F3,F1
110 DATA C9,21,00,00,22,0F,25,C3
120 DATA 37,BD,21,00,BE,22,E3,39
125 DATA 3E,C3,32,E2,34,21,FF,AB
130 DATA 11,40,00,C3,AF,39
```

Equinox
Det er John Seiersen, der viser os, hvordan han kører med sin klat på Commodore 64. Load Equinox, reset 64'eren og skriv:
POKE 13563,234
POKE 13564,234
SYS 2825

Mission Elevator
Fra en anonym læser kommer en tegning med hjerter på til vores brevkassepige og nedenstående listning, der skulle kunne gøre underværker ved Mission Elevator:

```
130 MEMORY &3FFF
140 LOAD "MISSION ELEVATOR"
150 POKE &416D,&9D
160 POKE &416A,9
170 POKE &4407,&DE
180 POKE &45F6,&BE
190 POKE &45F7,&80
200 FOR ADDR=&BE80 TO &BE99
210 READ A$:POKE ADRR,VAL("&"+A$)
220 NEXT ADDR
230 CALL &4005
240 REM - JEG ELSKER CHRIS
250 DATA 21,8F,BE,22,15,01,3E,CF,32,3A,-02,C3,40,00,AF,32
260 DATA 6E,80,3E,C3,32,79,80,C3,F3,9B
```



Ghosts'n Goblins

ICUPS
Rasmus Gejl har sendt uendelige liv til Odins ICUPS, som vi SOFT CHECK-testede i sidste nummer: Load spillet, reset computeren og skriv
POKE 3265,234
POKE 23676,234
SYS 2064:SYS 33280

Koko
Michael Madsen, Humlebæk, har fortalt Chris hvordan robotterne i Koko fjernes: POKE 15476,173.

Ghosts 'n Goblins
I sidste nummer bragte vi en forrygende samling pokes til dette forrygende spil. Men vi glemte een: Nemlig POKE 4242,42 - med den poke forsvinder samtlige uhyrer på skærmen ved et enkelt tryk på skydeknappen. Passer til C64.

Jack the Nipper
Christian Blynø på 11 er vild med Jack The Nipper til Spectrum og har indviet Christina fra brevkassen i en omgang tips, der efter sigende også skulle fungere på hendes 64'er:

Tag først pusterøret og gå op til tredie bane, opad. Når du er ved parken, gå så til højre. Skyd spøgelserne og fortsæt mod højre til der kommer en bygning med en nøgle. Tag nøglen og kom ned til museet. Herinde er der nemlig et rum med en radiator, der bevæger sig. Gå derind og helt op til toppen, tryk ENTER og du falder ned i en kødædende plante. Gå ud af rummet, læg nøglen, tag bååathornet og gå ud af alle døre. Så ender du på kirkegården, hvor du går hen til katten.

David Larsen, Brøndby, har lavet en loader til Amstrad-versionen af Jack the Nipper:

ARCADE ACTION AID



```
10 MODE 1:MEMORY &9FFF
20 DATA AF,32,0A,20,3E,06,32,13,20,3,0-1,10
30 FOR H=&BE00 TO &BE0B
40 READ A$:POKE H,VAL("&"+A$)
50 NEXT H
60 LOAD "",&A000
70 POKE &a058,0
80 POKE &A059,&BE
90 CALL &A000
```

Skriv RUN og tryk PLAY. Når selve spillet er kørt ind, skriver du
POKE 5702, (1-255) antal liv
POKE 5513, (1-255) antal granater
SYS 16384 for at starte spillet.

The Human Race

- er en udmærket Mastertronic-produktion til Commodoren. Her kan du både komme ind på samtlige baner og ændre på lidt små ting.

Start med at skrive
POKE 43,200: LOAD
Når computeren skriver
?SYNTAX ERROR
READY
skriver du
110 IF F=10 THEN POKE 792,251: POKE 793,252: GOTO 10
Skriv derefter RUN og tryk på return. Båndoptageren stopper og skærmen bliver blank. Du trykker RUN/STOP samtidig med RESTORE (for at resette), og kan nu skrive:

POKE 4440,22 (for at komme til bane 2)
POKE 4440,23 (bane 3)
POKE 4440,24 (bane 4)
POKE 4440,25 (bane 5)
POKE 4440,26 (finalebanen).
eller også
POKE 40500,234
POKE 40501,234
POKE 40592,234
som flytter katten og dino-uhyret fra bane 1.
Start The Human Race ved at skrive
SYS 3700



Samantha Fox

Samantha Fox Strip Poker

Har du en Amstrad og kører de to næste poke's ind, vil Samantha blive en nem pige. POKE &2256,0:POKE &2249,13

Commando

Til 64'eren har Jesper Melgaard, Hillerød, givet Chris et poke med omkring 150 liv og masser af bomber:
POKE 2180,253

Who Dares Wins II

I Commodore 64 udgaven kan du få uendelige liv ved først at indtaste programmet her og checke det for fejl.

```
10 PRINT CHR$(147)
20 OR A=272 TO 306: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT
25 IF C<>4696 THEN PRINT "(HOME)";TAB(255)"DATA FEJL!!": STOP
30 SYS 272
40 DATA 238,32,208,169,1,170,168
50 DATA 32,186,255,169,0,133,183
60 DATA 32,213,255,169,76,141,209
70 DATA 3,169,102,141,210,3,169
80 DATA 254,141,210,3,76,174,2
```

Brian Bloodaxe

Dagens klamp til 64'er-versionen af Brian Bloodaxe har Rasmus Gejl, Højbjerg, gravet frem. Load spillet, reset computeren og skriv
POKE 38270,165
POKE 39079,165
SYS 39145
så stopper alle fjendtlige sprites automatisk.

Rasputin

Tryk F5 for pause og skriv da DJINN. Du har nu Cheat-Mode.



Rasputin

Strangeloop

Rasmus Gejl, Højbjerg pr. Århus, siger: Start spillet på 64'eren, tryk S og F1. Tryk Play på din datasette og tryk F7. Bagefter trykker du på RUN/STOP-RESTORE og skriver:
POKE 45486,173 for uendeligt liv
POKE 44217,173 for uendelig benzin
SYS 865 for at starte spillet.

Cauldron

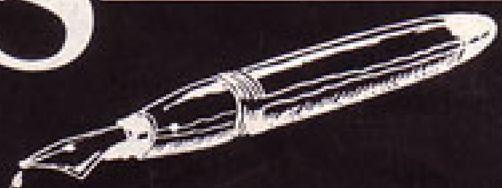
Samme hr. Gejl har stykket et program til Cauldron-spillet fra Palace Software sammen:

```
10 FOR I=973 TO 980: READ A: POKE I,A: J=J+A: NEXT
15 IF J<>1030 THEN PRINT "(HOME)";TAB(255)"DATA FEJL!!": STOP
20 DATA 169,130,141,200
30 DATA 163,108,47,0
40 FOR I=679 TO 767: POKE I,PEEK(I+8192): NEXT
50 SYS 686
```

Hunchback

Få evigt liv på C64-Hunchback.
POKE 9521,234
POKE 9522,234
POKE 9523,234
Og et andet tip: Når du står over for den ridder, der kravler op ad muren, skal du bare begynde at hoppe. Han vil derefter blot fortsætte, men pas på, for det virker ikke på samtlige baner.

Det var alt for denne måned. Bliv ved med at sende pokes ind til hjørnet her - mærk kuverten "Arcade Action Aid"! Jeg vender frygteligt tilbage i næste nummer med en sand bonanza af pokes, tips, tricks og alt det andet gods til landets småsnydere ved datamaterne.





Det var den post! Sidste gang kom jeg for skade at skrive noget om roser, og siden da har brevåbneren ikke hvilet et sekund. Daniel Svendsen fra Højbjerg har sendt mig et postkort med et billede af en rose, og han pointerer, at han IKKE er i familie med Michael Svendsen fra sidste nummer. Og tak til Jesper Norris, som har sendt en ÆGTE rose (synd, den visnede i posten på vej fra Viborg). Robert Madsen, Hals, har printet fem helsidesroser ud og ville også ha' sendt mig en skifteramme til dem, men gjorde det ikke, fordi - som han skriver - "P&T har nogle uhyrlige priser, såå..."

M.E.J. fra Attu i Grønland ville egentlig gerne ha' tegnet en rose, men "da jeg ikke ved, hvordan en rose ser ud, tegner jeg istedet for et askebæger." Og så fulgte ellers den mest platte tegning af et rødt askebæger, jeg i mit liv har fået af en fyr. Komplet med hjerter på og inskriptionen "Håber, du ryger".

Til gengæld fik jeg flotte rosetegninger fra en pæn stak andre læsere, så nu har jeg lidt til væggen. Tak.

Christina Perrier, SOFT,
St. Kongensgade 72,
1264 København K.

Du ser godt ud, Chris!

Hejsa kæreste Chris.

Først og fremmest skal du vide, at jeg er en af dine mest begejstrede fans! Du svarer godt på alle mulige spørgsmål, og så ser du iøvrigt smaddergodt ud (hvem sagde mere i løn?). Jeg gider ikke at rose jeres blad til skyerne - det er der efterhånden mange, der har gjort - og dem giver jeg fuldkommen ret. Nok om det.

Jeg har i et par måneder brygget et spil (Matador) sammen på min trofaste Amstrad. Det blev ret så godt og jeg vil gerne lade jer offentliggøre det. Problemet er bare, at det fylder 33 K! Tager I så lange programmer med i jeres blad?

En venlig hilsen til gutterne og et knus til dig fra
Svend Åge Petersen, Naskov.

Hej Åge.

NU rødmer jeg! Det er jo ikke hver dag, man møder en fan, og slet ikke en, som synes, man ser godt ud. Takker.

Jeg vidste slet ikke, det var dig, der havde opfundet Matador. Men det er nok også kun Amstrad-versionen, du mener, ikke? 33 K er lige lovligt meget for "SOFT", men måske der kan blive plads i "TAST", vores nye søsterblad. Du har da lov at forsøge, for gode programmer giver op til 1000 kroner. Skattefrit!

Kærlig hilsen
Chris.

Sådan sælger du dine egne spil

Hej Chris.

Jeg har efterhånden fået lavet en del programmer og vil gerne spørge, hvordan man kan mangfoldiggøre dem UDEN at sætte dem i blade eller andre tidsskrifter?

Foruden den oplysning, så fortæl også hvor mange chancer, der er for at få sit program i, hvis man sender det ind til jer.

Med venlig hilsen
Peter Norsker, Allerød.



Hej Peter.

Ivrige programmører har altid en chance for at blive berømte. Men jeg har forhørt mig, og du skal være MEGET god før de internationale firmaer (især fra England og USA) vil købe dit program og sælge det verden over. Til gengæld er der kommet nogle danskere, der laver spil, og her har du måske en chance. Især Keleline (tlf. 02-78 00 78) og Scanteam (07-53 84 31) er seriøse. Men der findes også andre.

Kan du ikke få dit program solgt til firmaerne, kan du selv starte dit eget softwarefirma og sælge det direkte. F.eks. gennem annoncer i aviserne eller i "SOFT".

Og endelig er der jo også muligned for at sende det her ind. Vi trykker alle gode kvalitetsprogrammer, hvilket desværre kun er noget i stil med 10% af det, vi modtager.

God programmeringslyst!
Chris.



Hvor gammel er du?

Til "SOFT".

Efter at have ventet i 3120 endeløse lange timer kom det. SOFT. Jeg fræser ud til min hypra-space cykel, jumper on den og drøner ned til "min" kiosk. Mig og ejeren er suveræne venner, så trods de mange kunder, smækker jeg 30 dask på disken, nailer det nye SOFT og fræser hjem.

Jeg runner ind på my room, låser-låser døren, smider mig på sengen på sengen med det nye SOFT foran mig. Jeg looker på forsiden - WAAUUU, fantastisk, som de maker forsider, råber jeg. Jeg smækker op på indhold: Soft .... mail, side 54, det er dælme for groft, det sku' være forrest. Jeg slår op på omtalte page, og hva' sker der? Som sædvanligt har jeg glemt at tage solbriller på og bliver blændet af det superlækre, fede billede af min dreamgirl, Chrissy! Waauuu!

Efter at have looket længe på picturet, læser jeg SOFT-MAIL, som er de bedste sider i hele bladet. Næst efter kommer så PULS, feedt! SOFT-CHECK er noget helt specielt - fedt! Claus, Morten, Henrik og hvad de nu ellers hedder er bare suveræne. Simpelthen! Deres udtryk er hypra-fede, bliv ved med det! A.A.A. (Arcade Action Aid), er en lækkerbidsken for alle, det er råsejt med den slags stuf.

Artikler? Jooh, lidt lange, men ellers virkelig seje. Jeres ide om nedskæring af programudlistninger er fed. De fjolser (undskyld udtrykket), der gider sidde weekend efter weekend og tæske programmer ind i putteren, kan dælme sætte sig hjem til mor og do that!! Ellers har jeg som altid en ide parat. For det første: Lad os spillegale superskøre boys & girls ha' bare eet blad i fred for jer programudlistnings-tilhængere (fans, hvis I vil kaldes sådan). For det andet: Hvis I ikke har noget at give jer til, er det dælme jereses egen skyld. LAV DOG ET BLAD FOR JER SELV!! Så ka' I sgu få det som I vil!

Kort sagt om SOFT: Det er sullefedt, simpelthen.

Thousand kiss from
Kim Schiller, 15 år, Århus.

PS: Tillader du, jeg spørger om din alder?



Hej Kim,

Du er nok very good til English, not? Man spørger jo normalt ikke om en piges alder, og desuden så stod min alder i nr. 4. Men vi tager den engang til, for

nu har jeg nemlig haft fødselsdag. Jeg blev 18 år, den 4. december, så nu er jeg jo en stor pige. Din ide med,at programudlistningstilhængerne skulle lave et blad for dem selv, bliver nu opfyldt. Det nye blad hedder "TAST", og det er sørme Rasmus K. Kristiansen, der er chefredaktør. Samme mand, som "bosser" her på "SOFT".
Du kan købe det nye "TAST" i kiosken, selvom det måske ikke lige er noget for dig, Kim. Men alle indtastningsfreaks er nu glade. Tænk dig, et helt blad KUN med udlistninger!
That's all Kim, for denne gang.
Mange knus,
din Chris.



Rambo mangler energi

Hello Chrissy.
Sikke da noget fis, Michael Exlæser fra sidste nummer lukker ud - med at I kører et lorteblad. Det er godt nok den fedeste løgn, jeg har hørt i mit 13-årige liv.
For hvis "SOFT" er et lorteblad, så er SOFT-MAIL en lortebrevkasse. Og det passer jo selvfølgelig ikke, vel Chris? Til alle jer med PC, ZX81, Oric og andet lal: Skift dog over til "Alt om Data", mand (det må jeg da godt skrive?).
Kan du ikke få nogle læsere til at vride 64'eren for nogle pokes til Rambo? Helst nogle med uendelig energi, for her har jeg smidt 200 kroner ud på spillet og kan saftsuseme ikke gennemføre det.
Hjælp mig!
Carsten Sørensen, Horsens.



Hallo Carsten.
Det er helt fint, at du forsvarer "SOFT". Men hold dig ikke tilbage for at skrive ind, hvis der er ting, du er utilfreds med. Vi skal jo lave bladet i læsernes smag.
Og lad os så se, om der ikke skulle vælte en flok pokes ind til Rambo. Jeg udlodder et 64'erspil til alle de Rambo-pokes, der bliver bragt i næste nummer!
Hilsen
Christina.

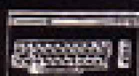


Mere Rasmus i SOFT!

Hej Christina.
Mange tak for Danmarks bedste computerblad. Jeg kan egentlig godt lide jeres nye stil, de fleste af udlistningerne var - og er - jo spil og ikke fem øre værd. Men jeg forstår da godt, at nogle mangler kartoteksprogrammer og lign., der jo koster en formue normalt. Så hvad med kun at bringe NYTTIGE udlistninger? Og for alt i verden beholde A.A.A. - de sider har jeg har meget nytte af.
Anmelderne er også helt OK, men få dog Rasmus K. ind i SOFT CHECK igen! Han er den bedste!
Janus Rasmussen, Hvalsø.



Tak Janus.
Det var meget ros i et lille brev. Mht. udlistningerne, så er de fleste flygtet over i "TAST". Men de ER altså mere end fem øre værd!
Rasmus Kirkegård Kristiansen føler sig presset til måske snart at hælde nogle anmeldelser ind i SOFT CHECK, men han siger, billederne af ham vil få landets mange pigehjerter til at dunke en ekstra gang.
Den tror vi bare ikke på!
Hyggehejsa,
Christina.



Arcade Creator efterlyses

Hej Chrissy.
Jeres blad er det bedste på markedet, simpelthen.
1 - Hvor kan man købe Arcade Creator, og hvad koster programmet?
2 - Hvorfor kan ejerne af Sharp, TI99/4A, ZX81 m.fl. ikke fatte, at bladet her er for Amstrad, Commodore og Spectrum? (De skriver jo hele tiden til jer).
3 - Hvorfor ikke lade nogle flere af de lange breve komme med?
4 - Hvorfor er du så god til at svare på alle de breve, I får?
5 - Hvad med priser på jeres hitliste?
Venlig hilsen
Rene Christensen, Skanderborg.



Hej Rene.
Det var lidt af en mundfuld. Og så siger du endda, jeg ikke svarer på lange breve!
1 - Arcade Creator kan du bestille hos de fleste dataforretninger, og normalt vil de ha' mellem 250 og 300 for programmet.
2 - De er så småt ved at få det ind, men vi skriver det jo også på forsiden af hvert nummer.
3 - OK.
4 - Sådan er jeg født! Nej, spøg til side: Fyrene herinde er heldigvis alletiders til at hjælpe mig med de tekniske spørgsmål.
5 - Priserne svinger for meget, så du må bare spørge i forretningen.
Var det alt?
Christina.

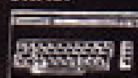


Er lille-Amstrad død og begravet?

Hej "SOFT".
Jeg synes, I laver et sk... fedt blad. Jeg kan især godt lide Arcade Action Aid og der er spilleanmeldelser i lige det rette forhold.
Hvornår kommer Infiltrator til Amstrad?
Er det rigtigt, at Amstrad CPC-464 er udgået af produktion? Hvis det er rigtigt, kan jeg så godt købe en alligevel uden risiko for ikke at kunne få reservedele?
Hilsen
Sune Wøller, St. Heddinge.



Hej Sune.
Infiltrator ER faktisk allerede kommet til Amstrad. Og den mindste af Amstraderne er stadig aktiv og produceres endnu, trods vedholdende rygter om dens snarlige exit. Køb den roligt alligevel - den udgår ikke foreløbig, og Rasmus K.K. har hvisket mig i øret, at det kun er Bilka, der har droppet den for bestandig.
Med venlig hilsen
Chris.

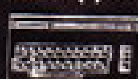


Flinke Flemming

Hej Chris.
Jeg har hørt noget om, at når man er begynder og ikke er så skrap til at programmere, findes der kurser til Commodore. Ved du noget om det?
Og når man bliver træt af et spil (f.eks. Asterix and the Magic Cauldron), findes der så et sted, hvor man kan bytte eller sælge det igen?
Det var mine spørgsmål. Håber, nogen kan hjælpe.
Hilsen
ny abonnent og flink fyr
Flemming Nielsen, Hvidovre.



Hej Flinke Flemming.
Tak fordi du abonnerer på magazinet her. Der findes en del kurser, bl.a. på skoler og i computerklubber, hvor der tages specielt sigte på C64. Og om sommeren er der computercamps for især C128, ligesom Commodore afholder forhandler-kurser.
Du kan bl.a. bytte eller sælge brugte spil i Den Blå Avis,ataklubberne eller gennem små annoncer i bladene. Men husk, at det skal være originalspil, ellers er det ulovligt. Det er også ulovligt, hvis du selv beholder en kopi af spillet, selvom du sælger originalspillet. For nu at tage loven bogstaveligt.
Hilsen
flinke (!) Chris.



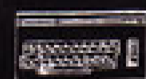
Brev fra supertyren

Hej Skat!
Jeg er en ung supertyr på 16 somre, som har fået lyst til at deltage i bunkepulet om SOFT skal have programudlistninger eller ej. Jeg synes, I skulle droppe de indsendte spil, fordi de generelt er for dårlige i forhold til billigspillene til 39.85. I stedet for skulle I kun udliste mere seriøse programmer (tools, m.m.). Nogle vil måske synes, det bliver for tørt, men det bliver opvejet

mange gange af de andre artikler (SOFT-MAIL, charme-charme). Jeg mener, I gør rigtigt i kun at skrive om Commodore, Amstrad og Spectrum, da de er meget udbredte (jeg har selv et eksemplar af de to første). Jeg synes, I har en herlig frisk stil.
Med pervers hilsen
Uncle Joe (Johannes D. Lindstrøm, Frederikssund).
PS: Du skulle egentlig have haft en rose, men da jeg er løbet tør for dem, må du nøjes med brændende kærlighed (det er en blomst (og en madret)).



Hej Johannes.
Hvorfor skriver du "med pervers hilsen"? Og helt ærligt: Du må være lidt af en Casanova, når du sådan kan "løbe tør" for roser.
Som det nok vil være dig bekendt nu, er "TAST" en realitet, og så kan programfolket få afløb for deres tendenser der. Vi andre kan så hygge os med tools og andre sjove ting her i "SOFT", selvom en del dog mener, nogle af listningerne stadig skal være spil.
Tak for din brændende kærlighed.
Med venlig hilsen
Chris.

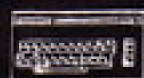


Bedre end en 'gasme?

Kære Frøken Chris.
SOFT er det mest råtjekkede og bedre end en orgasme. Og disse fantastiske portrætter af anmelderne giver SOFT et 13-tal med pil opad.
Hvis man er kørt ned, køber man SOFT - det er som at blive født påny (gudskelov og tak for SOFT).
Hip-hip-hurra for SOFT. Alletiders mand, fedt.
Bladet kan ikke blive bedre end det er nu, der mangler sådan set kun en pige til at anmelde spil (forstået, drenge!).
Med SOFT på hjernen,
Morten "Eger" Edelmann Pedersen, Horsens.



Kære Herr Eger.
Nådada!
Chris.

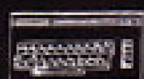


Gi' mig en streg

Hej Chris.
Jeg har en Amstrad med dansk karaktersæt, og tegnet med en lang, lodret streg (lige op og ned) er væk, fordi der skulle være plads til de danske tegn. Kan du hjælpe?
Thomas Wolff, Bjæverskov.



Selvfølgelig, Thomas.
Tegnet er jo vigtigt, fordi det bl.a. bruges til at kalde CP/M og også bruges til de såkaldte RSX-kommandoer (brugerdefinerbare). Men faktisk virker det lille "ø" i dit danske tegnsæt på præcis samme måde, så alle steder, hvor du skal bruge den lange, lodrette streg ("pælen"), kan du skrive det lille ø. Resultatet bliver det samme.
Hilsen
Chris.

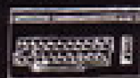


Flere store spiltests, tak

Hej Chris.
Jeres blad er simpelthen bare godt. Men jeg synes nu, SOFT CHECK er lidt for lang. I skulle hellere lave store tests på en side eller mere.
Og så lige et lille spørgsmål: Jeg er ejer af en ZX Spectrum, men har tænkt mig at gå over til Commodore 128. Jeg ville gerne vide, om der er begyndt at komme spil til den? Hvis der er, kunne I så ikke teste dem i bladet?
Med venlig hilsen
Lars Bo Zimmermann, Rørvig.
PS: Er det dig på billedet?



Hej Lars Bo.
Ja, selvfølgelig er det mig på billedet. Hvem troede du, det var? Min mor?? Bortset fra det, har jeg skiftet frisuren lidt, så det er muligt, jeg får taget et nyt foto.
Der er begyndt at komme spil til C128, men der kommer flere til f.eks. Spectrum 128 K. Drengene på testholdet anmelder ikke så mange C128-spil, angiveligt fordi versionerne kun er udbygninger på 64'er spil og ikke rene spil i deres egen ret og kun til C128.
Hej fra
Chris.

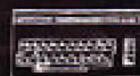


Vil se mere til "Sam"

Hej "SOFT".
I nummeret fra september havde I sat et billede i af Samantha Fox Strip Poker, hvor man kunne se det hele fra hovedet og ned til lårene. Hvorfor kan man ikke se det hele på min C64? Man kan kun se fra hovedet og ned til lige under brystet. Hvis det er fordi billedet er fra en Spectrum eller Amstrad, hvorfor har de så ikke lavet det samme på 64'eren.
Hilsen
Jesper Sørensen, Åbenrå.



Hej Jesper.
Du vil nok gerne se noget mere til Samantha. Nå, men normalt er spillene forskellige fra computer til computer, og vi havde vist Amstrad-versionen.
Du kan altså også godt komme til at se en anelse mere af den blottede fotomodel på C64, men det kræver, at du er mere end almindelig god til at spille strip-poker.
Så er du ikke det, må du styre din nysgerrighed lidt endnu.
Chris.

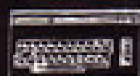


Hvor er Næstved?

Hejsa Chris.
1 - I "SOFT" nr. 6, 1986, står der på side 57 en annonce om nogle spil og så står der: "Find din SuperSoft forhandler på listen..." osv...men...(snøft)...DER STÅR IKKE NÆSTVED NOGLE STEDER PÅ LISTEN!?!
2 - I "SOFT" nr. 4, 1986, står der på side 48 og 49 et spil kaldet Alien War. Hvilken computertype er det til?
3 - Hvis der er et spil i SOFT CHECK, der både er til C64 og Amstrad, kan I så ikke skrive begge computertyper istedet for kun den ene?
Venlig hilsen
Tommy Bredsted, Næstved.



Hejsa Tommy.
Den var slem, den med Næstved. SuperSoft fortæller, at du enten kan ringe til en af de andre forhandlere på listen, eller gå en tur hos Næstveds handlende og se, om nogle alligevel skulle ligge inde med de spil, du søger.
Alien War er til Spectrum, og hvis der er et spil i SOFT CHECK, der findes til flere forskellige computertyper, er det rigtigt nok, at vi kun skriver den ene. Det skyldes at karaktererne og iøvrigt hele omtalen kun passer på den computer, spillet er testet på. Kvaliteten kan nemlig nemt svinge fra maskine til maskine.
Chris.



Mangler Vestens Lov på bånd

Hej Chris.
Vi er to meget ivrige læsere af "SOFT", som hver har en Commodore 64.
I "SOFT" nr. 2, 1986, var en test af spillet "Law of The West". Remember?
Vi har prøvet alle steder, men ingen har det på bånd. Hvor kan vi få fat i det?
"SOFT" er ellers blevet super, efter I har droppet alt andet end Commodore, Amstrad og Spectrum. Især Arcade Action Aid og SOFT-MAIL er godt.
Kærlig hilsen
Jesper og Kim, Glostrup.
PS: Åhh-nej, ikke papirkurven, please.



Hej drenge.
Hvordan kunne I dog få den tanke, at papirkurven skulle få lov at tygge på jeres brev? Skamme, skamme.
"Law of the West" er et gammelt spil, men stadig ret godt. De fleste forhandlere har det ikke længere på lager, men hvis I bestiller det, skaffer de det fra importøren. Det er dog muligt, at importøren også skal skaffe det fra England først, og så kan der nemt gå et par uger. Men det er ventetiden værd...
Kærligst,
Chris.

NÆSTE NUMMER ER SOFTIGERE END NOGENSINDE FØR:

– DIN GUIDE TIL JOYSTICKS:

Pas på fælderne og få istedet et stick, der bare holder og holder og holder og hol . . .

– SPILLEMASKINER, 2:

Dennegang tager vi Sega under lup. Vel nok den bedste grafik, der kan fås for under 10.000 kroner!! (Og Segaen koster kun 1000,-).

– HEMMELIGE BUDSKABER SKJULT I SPIL:

''SOFT'' afslører, at programmørerne har skjult meddelelser til hackere og crackere. Se beviset i næste nummer . . .

– KARATE-SPECIAL:

Læs alt om de 10 bedste ''slå og sparke''-spil på det danske marked i dag.

– DE BEDSTE SPIL TESTET:

Hot. Hottere. Hottest. Allerhottest. Og softigst . . . Vi ser på de nyeste megagames i store, dybdegående anmeldelser.

– VAR FREUD DATA-FREAK?

Spillene i vor tid kan tolkes på Freud-manér. Og det er lige præcis, hvad vi agter at gøre i næste nummer.

''SOFT'' er på gaden den 19. februar 1987

PREVIEW PREVIEW PREVIEW PREVIEW PREVIEW PRE

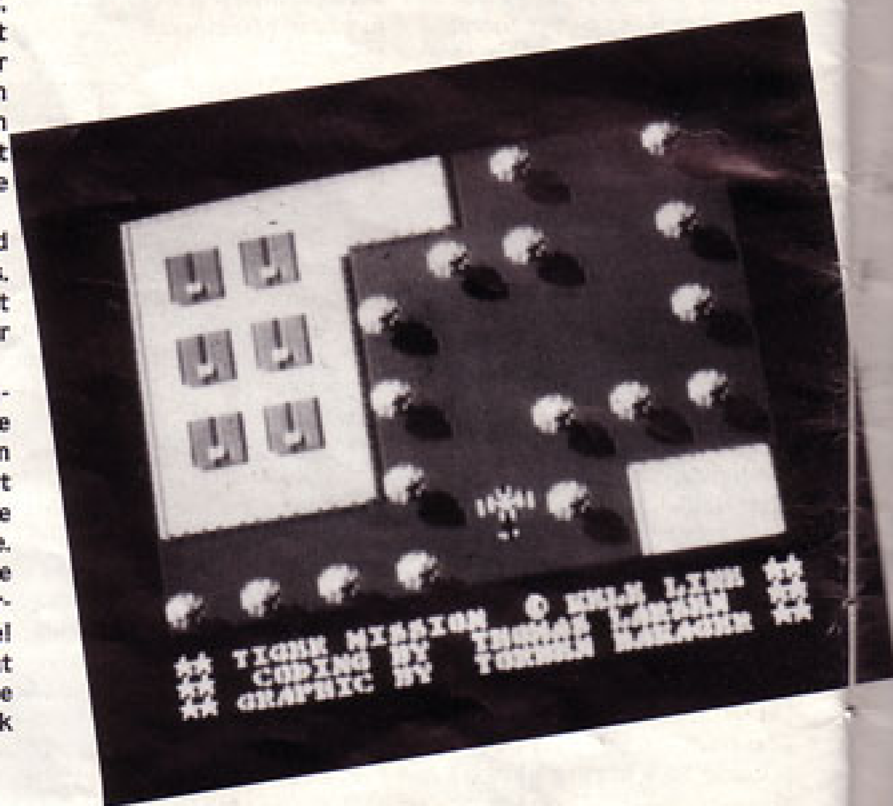


Hold øjnene godt åbne, I sure slatne pixeldræbere, der sidder mageligt henslængt foran flimmeren og venter på at noget skal ske. *DET GØR DER, NU!* Melbourne House har snart smidt et fedt stykke arcade action af den nye slags på gaden. Hold øjnene åbne efter *Knucklebusters*. Du er blevet dømt som kriminel, blevet fanget og dømt. Din dom: Du skal laves til Androide. Men under overflytningen lykkes det dig at flygte. Da du flygtede, gjorde du imidlertid noget meget forkert. Hovedcomputeren du pillede ved, og som derved gjorde dig i stand til at flygte, er sat til selvdestruktion, og vil lægge hele byen øde. Du bestemmer selv hvor lang tid, du vil være om at fuldføre spillet. Du skal nu flygte ud af fængslet, og hele vejen ud af byen. Der er dog visse problemer, da du hele tiden bliver forfulgt af en masse vagter, af forskellig art. Der er nogen, der hurtigt giver op, nogen der er nemme at slå ihjel, og nogen der ganske simpelt klistrer til din ryg indtil du vender dig om og smadrer ham.

Seks levels skal du igennem, og der er hele fire "full-screen scrolls" per level. Det fede ved *Knucklebusters* er dog, at du ikke behøver at fuldføre et level, før du bevæger dig ind i et andet. Derimod er der kun én indgang ind i det endelige (sidste) level, og du skal have den rigtige nøgle og en ekstra ting (den rigtige naturligvis) for at fuldføre spillet. Der er mange forskellige måder at komme rundt til de forskellige levels, og du bliver nødt til at afgøre hvilken, der er bedst for dig. Der er i alt 90 døre, du kan kigge bag. Desværre er de fleste låst, så du skal have en nøgle for at se, hvad der gemmer sig bag døren. Når du endelig har åbnet døren, kan der både være ting der hjælper dig på turen, men der kan også være ting, der er alt andet end hjælpende. En masse ting er afhængige af hinanden i *Knucklebusters*. Det hjælper ikke bare at slå og ødelægge alt, da der er sammenhæng mellem at ødelægge de rigtige ting, og få flere points og måske ting, der kan hjælpe dig. Sørg for at gøre det, du synes, er mest rigtigt. Det værste valg er måske hvilken vej, du vælger at forcere de seks levels. Der er cellerne, vagtområdet, fængselsmuren, byen, down town og by-muren. Inden du kaster dig ud i noget hasarderet, er det nok en god idé at huske, at der kun findes én nøgle til hver dør, og at du kun kan bære én ting af gangen. (Udover nøglen altså). Nu er der jo ikke andet end at gå i gang, og se nu at gøre det rigtige, ikk'?

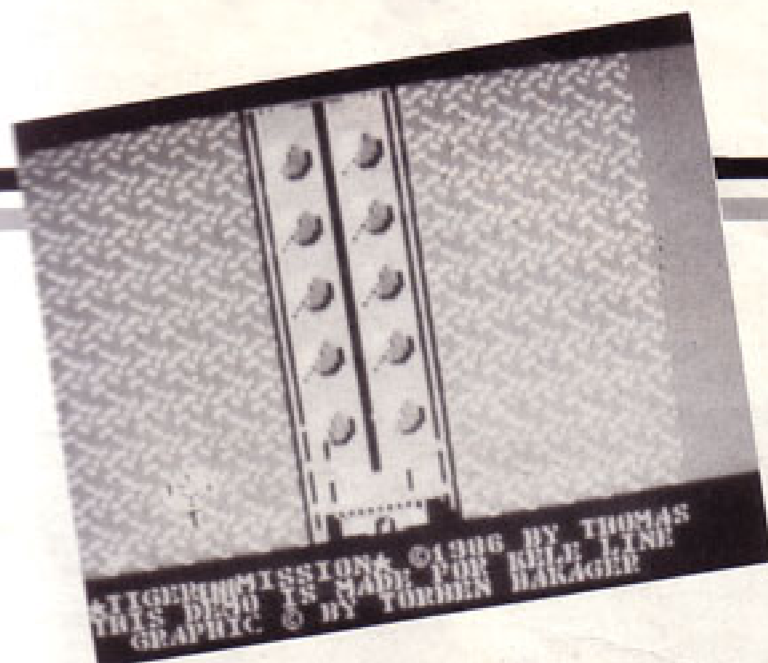
Knucklebusters er fyldt med kæmpe store hurtige sprites. Grafikken er helt fantastisk flot og der er tryk på sprites'ne, der brager hen over skærmen!

Lyden i spillet er noget helt fantastisk. Det er et veritabelt orgie i fed synthesizerlyd. Musikken spiller 17 min. uafbrudt, og det lyder helt Jean-Michelle Jarre agtigt. Det er virkeligt det tykke. De undlod da heller ikke at gøre opmærksom på det fra Melbourne House's side, men drenge! Musikken er virkelig klar til at smide i "datasetten" og brage ud over Hi-Fi'en i 120 decibel. Tyk lyd.



Grafik	10
Lyd	10
Action	10
Preview-karakter	10

EVIEW PREVIEW PREVIEW PREVIEW PREVIEW PREVIEW



Troede du at Slangerup var derude, hvor man skal skrive efter brandvæsenet, og hvor kragerne tager madpakke med? Så tro lige om igen, for næppe har Kjeld & Co. sendt "Vikings" på markedet, før de står parat i kulissen med endnu et syresejt tophit.

Denne gang er navnet *Tiger Mission*, men lad nu være med at storme ned i softwareshoppen med sparegrisebassen under armen, for det kommer ikke på gaden før en gang i januar.

"SOFT" har som det første blad i verden (det lyder flot, ikk?) fået lov til at komme indenfor i førerbunkeren i Slangerup og inspicere herlighederne.

På vej nordpå tænkte jeg, at det hellere måtte være et GODT spil, for det var en lang og trist tur til Slangerup med de nye fartgrænser, når det regnede så meget, at jeg næsten ikke kunne se kølerfiguren på Rolls'en. Jeg havde derfor julelys i øjnene da jeg parkerede foran Kongensgade nr. 1. Du kan sikkert forestille dig min overraskelse, da jeg opdagede, at det var et supermarked, jeg var trådt ind i. Jeg var da forhåbentlig ikke kørt den lange vej, bare for at købe 2 liter letmælk? Heldigvis kunne den søde kassedame oplyse mig, at Kele-Line havde til huse ovenpå.

Jeg blev vel modtaget af Kjeld himself, og vi fik en lille snak om *Tiger Mission* over en velfortjent kop kaffe. Da Kjeld kunne se at jeg sad og savlede på mine sko af spænding, stak han mig noget køkkenrulle og begyndte at fortælle. Programmet er ikke helt færdigt, men jeg fik i hvert fald forklaret handlingen:

Ideen er stjålet fra spilleautomaten: "Tiger Hell", men minder også meget om Xevious. Hvis du tilfældigvis ikke tilhører automatfolket, skal jeg hermed oversætte: Du er blevet sendt ud på "the *Tiger Mission*", også kendt som selvmordsmissionen. I din trofaste "chopper" skal du gennemflyve alle 5 baner, før du kommer frem til fjendens to hangarskibe, der er dens hovedkvarter. Du ser helikopteren ovenfra, mens landskabet under den scroller langsomt ned over skærmen som i Flak. Grafikken er bare ti gange tykkere.

Når jeg siger, at der er 5 "baner", skal du ikke tro, at der bare er tale om et enkelt sølle skærmbillede. Næ, næ - hvis du forestiller dig at du "rullede" hver bane ud som en rulle toiletpapir (undskyld sammenligningen), ville der i hvert fald være de første ti meter. Desuden er der diverse "bonusbaner", hvor du bare skal bøffe så meget som muligt for at score points. Kjeld kunne oplyse at det tager omkring tre kvarter at flyve hele molevitten igennem, og det gør man ikke på første forsøg. Der er nemlig fyldt med diverse tanks, jagerfly, destroyere med kanoner, selvsøgende missiler og meget mere kram, som fjenden smider i hovedet på dig. Heldigvis var det jo kun en demoversion jeg så, så selv om jeg blev ramt 240 gange på første bane, skete der ikke noget. Lige et spil efter mit hoved. Jeg kan dog røbe, at fjenderne ikke ligefrem skyder med gummikugler, når du engang i januar får fingre i spillet, så du kan godt begynde at varme op.

Som sagt er der 5 forskellige baner med hver sin baggrund og forskellige udfordringer. Den første er en skov med virkelig flotte træer og masser af tanks at skyde på. Der er også jagerfly samt nogle spøjse, men flotte plader, der kommer flyvende imod dig. Hvis du efter 20-30 forsøg kommer frem til landingspladsen kommer du videre til næste bane (nej tænk virkelig). Her er der pludselig toge, der futter rundt på skærmen og venter på at blive skudt. På tredie bane kommer du ud til havnen, hvor der ligger masser af skibe, der kun venter på at blive sænket (eller skyde fjendtlige helikoptere ned). Skibene er lækkert tegnet og det bliver ikke dårligere af de flotte skvulpende bølger. Fjerde bane er jeg lidt i tvivl om, (det var jo kun en foreløbig version), men Kjeld og jeg blev enige om at kalde den: "Brolagt vej i havet". Femte bane var endnu på tegnebrættet, men det er her du skal slås mod de to hangarskibe, der forsvarer sig heftigt med jagerfly.

På din flyvetur finder du mange kasser med et rødt kors ovenpå. Man kan godt kalde det en slags førstehjælpsudstyr, for her kan du få: Langtrækkende missiler, turbo, der får dig til at flyve hurtigere, whisper mode, der gør det sværere for fjenden at ramme for slet ikke at nævne smartbombs, der kan udrydde en hel skærm ved et let tryk på spade. Hvis du er rigtig heldig rammer du en UPS-kasse, og står så tilbage med skægget i postkassen og en helt skrabet model af chopperen, uden alt det guf du havde samlet sammen.

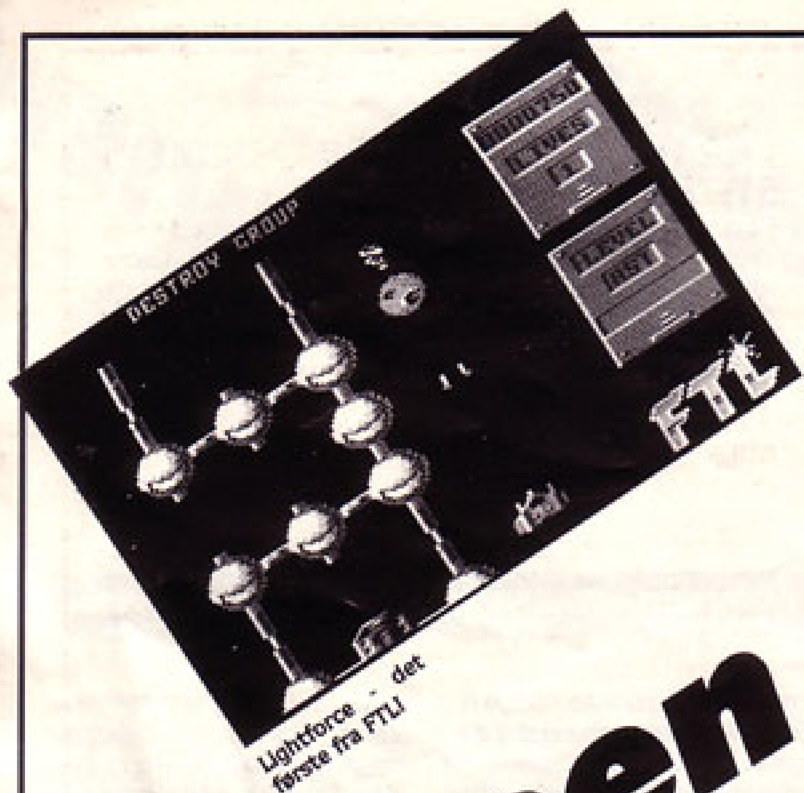
Rundt omkring på banen gemmer der sig nogle nedgravede tårne, der kun dukker op, hvis du skyder hen over dem. Til gengæld giver de 10.000 points, så lad ikke kanonen blive kold. Du har nemlig masser af ammunition.

Grafikken i *Tiger Mission* må klart ligge til et 11-tal, og der er (eller kommer i hvert fald) masser af action. Lyden kan jeg ikke rigtig udtale mig om, for den er ikke skruet sammen endnu, men et er WE M.U.S.I.C der står for den, så den bliver sikkert ikke helt skeløjet. Præsentationen er i øvrigt ret flot, med en helikopter, der langsomt scroller op på skærmen sammen med det obligatoriske Kele-Line logo.

Hvis din appetit efterhånden er blevet skærpet, kan jeg godt love, at vi vender frygteligt tilbage med mere om *Tiger Mission*, når vi får den færdige version.



Grafik	11
Action	10
Fængslende	10-11
Preview-karakter	10



Lightforce - det første fra FTL

Kampen mod lyset

Firmaet er hurtigere end lyset - og spillet hedder Lightforce! Prepare for battle!



Så er vi på tur i rummet igen, dennegang med Lightforce

Hvem er FTL?

Faster Than Light - eller FTL -, er ikke et helt nyt firma, men faktisk bare en ny Gargoyle-label. Og hvem er Gargoyle så?
Ja, det bør adventurefreaks med Spectrummer i hvert tilfælde ikke være i tvivl om. Det er nemlig Gargoyle, der har skabt succeserne "Dun Darach", "Tir Na Nog" og senest "Heavy On The Magick". Tre programmer, der allerede er tæt på kultstatus.
Men det er absolut ikke adventuregames, FTL har tænkt sig at gøre det i. Udover allerede at have "Lightforce" og bestillingsarbejdet "Scooby Doo" (Elite Systems) ude på markedet, skulle der ikke gå så frygtelig lang tid, før det næste udspil ser dagens lys. Projektets navn er "Shockway Rider".
Nu kunne man jo let forledes til at tro, at Gargoyle var et softwarehus af Ocean'ske og Elite'ske dimensioner. Det er bare helt forkert. Gargoyle er faktisk kun to mænd, Greg Follis og Royston Carter. De to fungerer både som direktører og programmører, på samme tid...
For at gøre det endnu mere afvigende, har Greg og Roy rodet med computere i 18 år. I de første 15 år var det "profft", men så var det, de fik øje på avisernes skriblerier om whizzkids, der tjente formuer på at skrive programmer. Hvorfor ikke også dem?
Og Gargoyle var født. En vellykket fødsel må man sige, også med FTL som en ny "lillebror".

Lightforce is for vengeance ... Lightforce is the Punishment Arm of Galactic Fighter Command.
Sådan lyder starten på Faster Than Light's førsteudgivelse, "Lightforce". Stærke ord, men også sande ord. Spillet hører til blandt de allerflotteste, jeg nogensinde har set på en Amstrad. Action er lige så sej!
"Lightforce" er ikke specielt interessant med hensyn til handlingsplot. Men du får det nu alligevel...

Plottet

Du befinder dig et sted ude i mælkevejens tåger, da der indløber en ekspres-meddelelse på det kombinerede armbåndsur/kogeplade/telexskriver.
Din arbejdsgiver, GEM-rådet, har modtaget et kortfattet nødråb fra kolonierne omkring Regulus: "Skibe af ukendt oprindelse indtager vores nøglepositioner". Rådet handler hurtigt og beslutsomt, og beordrer hele rumstyrken i Regulus-sektoren til at gå i aktion. Det er så her, du kommer ind i billedet. Det viser sig nemlig, at du er den eneste Lightforce-jager i hele Regulus. Men en ordre er jo en ordre. Så når nu lykkens kvajhoved ikke har villet det anderledes, er der jo ikke andet at gøre end at smøge ærmerne op og gå i gang.
Inden hyperdriven træder i funktion, ridser du situationen op for din bookmaker (af nogle kaldt Gud), og odds ser jo ikke alt for gode ud. Okay, selvfølgelig er der en vis prestige i at kunne kalde sig den ensomme Lightforce-kriger, men er den ikke lidt for risky?
Ved ankomsten tager du på ny kontakt med bookmakeren. Du har lige været vidne til dine modstanderes opvisning. Flere tusinde kampklare alien-skibe, hundreder af overflade-baserede våbeninstallationer, energikupler samt nogle specielle våbendepoter, som cirkler omkring planeterne. Plus lille dig... Som en lille opmuntring udstyres du med et par ekstra skjolde - nærmere bestemt 5.

Spillet

Nu kan det ikke gå hurtigt nok med at få plugget yndlingsjoysticket i brugerporten. Det her er jo trods alt ikke et tekstadventure, men et vaskeægte shoot'em up spil, der ikke kræver de store IQ-kvotienter.

Du sætter dig godt til rette i commander-stolen, og modtager efter et let tryk på fire-knappen budskabet "Lightforce is for vengeance". Et tryk mere, og man får at vide, at Lightforce er på vej ind i et asteroide-bælte.

Joysticket må bære endnu et tryk (—umådeholdent slid), før "Lightforce" bliver sluppet ind i "lightdrive"-tunnelen. En nydelig Uridium-alike rumjager kommer til syne på den nederste del af skærmen. Få sekunder senere går det løs, med grønne asteroider og en kold triggerfinger, der hurtigt vil få varmen.

Første stop

Hvis du overlever stormen (hvilket du bør gøre i første forsøg), glider det første våbendepot frem på skærmen samtidig med, at de laserimmune asteroidere fyger forbi. Våbendepotet byder på to kontrolcentre (skal der destrueres fire af, inden asteroidebæltet forlades, for at "hente" et ekstra skjold hjem), som nok er værd at få ram på. Er man proff, indtjenes der en bonus på 1500 for at tæske energikuplerne ned.

Så følger der tre angrebsflåder (a seks skibe), der nok skal få nakkehårene til at rejse sig på "Lightforce"-sportens nybegyndere.

Efter det næste åbendepot introduceres der en ny type aliens, "skumboldene". De er blå og varmesøgende!

Jord eller platforme under fødderne

Asteroidebæltet er dog det rene vand, sat ved siden af næste sag på listen, jungleplaneten. Den lægger uhyggeligt aggressivt ud, et par og tyve små selvmordspiloter, som konstant lægger sig lige uden for dine laseres rækkevidde – og indenfor dit rumskibs sfære. Og så går det ellers derudaf, med en masse nye og udspekulerede angrebsformationer og rumskibe. En level, der virkelig kræver øvelse.

Har man også klaret jungle-strabadserne, er det "de orbitale platforme", det gælder. Her startes der lidt blødere, med platformene under og de grønne asteroider imod sig. Den bløde start skal man nu ikke lade sig narre af. Aliens'ne, der opererer over platformene, kan være utroligt svære at "knække". Til de frustrerede vil jeg bare nøjes med at bemærke, at hjørner ikke er det værste man har, og asteroider lader sig vildlede, hvis man skifter position ofte!

Le knapt så grande finale

Mange timer senere vil platformene være et overstået kapitel. Så vil "Lightforce orbit the ice planet". Ligemeget hvad du regner med, bliver det helt sikkert en slem skuffelse.

Omgivelserne er rigtige is-blå og frosthvide. Ganske udmærket, hvis ikke lige det var fordi, den i sine principper var en total kopi af junglen. Programmørgutterne må være løbet tør for hukommelses-plads (eller ideer?). Farten og sværhedsgraden er den samme, de skarpere farver giver blot et dårligere overblik over situationen.

Når isplaneten er renset, får man lov til at starte forfra igen med asteroidebæltet. Eneste forskel er rutinen og de ca. 100.000 points mere.

Kritik

"Lightforce" er på alle måder et enestående program, der sætter nye grænser for, hvad en Amstrad kan og ikke kan. Grafikken er simpelthen bare SÅ overfed. Baggrundsscroll'en er helt perfekt, og sprites'ne farve- og fantasirige.

Lyd er der ikke så meget af. Hvor er det normale baggrundstema forsvundet hen? Spille-lyden er dog ganske god.

Selv hastigheden kan ikke være bedre. Ved første øjekast syntes "Lightforce" måske en smule langsom, men lige så snart, man er gået i krig med spillet, er man ikke i længere i tvivl. Laseren, scrollrutinen og aliens'ne har den helt rigtige hastighed.

Er du ude efter det mest tiltrækkende shoot 'em up på Amstrad-markedet, er det "Lightforce", du skal gå efter. Jeg kan vel ikke sige noget mere positivt om tiltrækningen end fortælle, jeg er god for mindst 500.000 points, når jeg tager mig rigtigt sammen. Og jeg er stadig ikke træt af "Lightforce".

I øvrigt følger det flotteste "skyd først, spørg bagefter"-spil, med til samme investering. Kan man kræve mere?

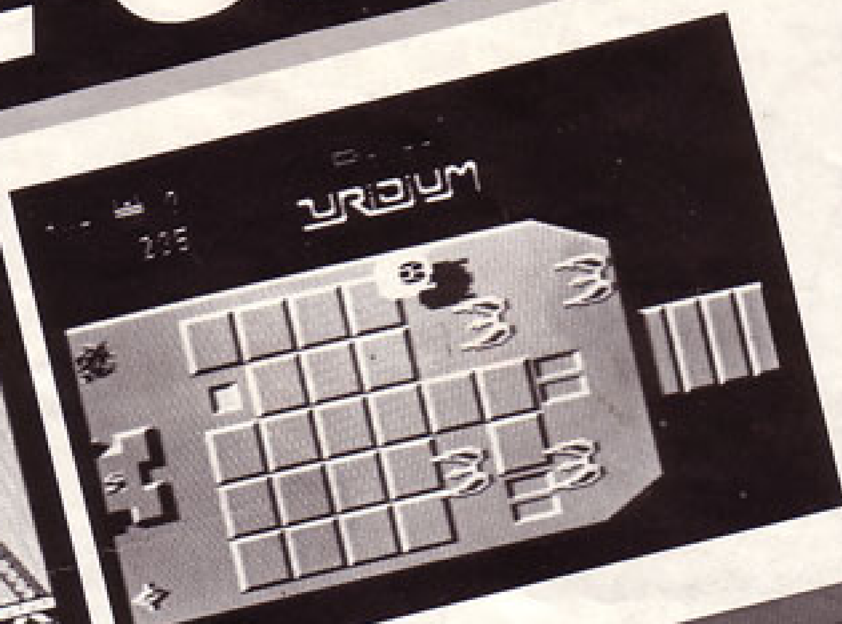
Morten Strunge Nielsen

Grafik	11
Lyd	8
Action	10
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

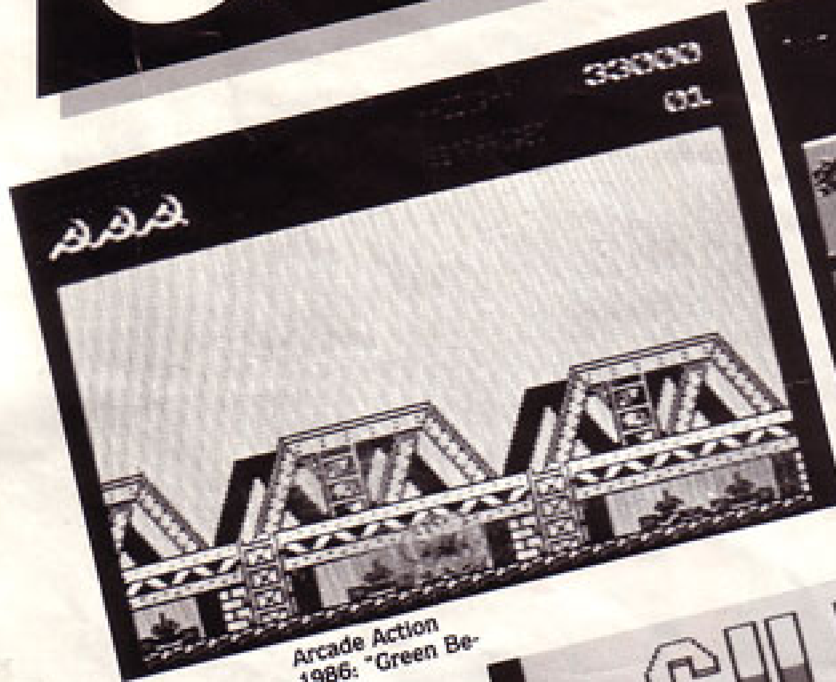
ÅRETS SPIL 1986



GAME OF THE



Shoot 'em up 1986: "Uridium"



Arcade Action 1986: "Green Beret"



Simulationsspil 1986: "Silent Service"



Med over 500 gevinster og kun 275 deltagere i vores gigantiske "Game of The Year"-konkurrence, var alle sikret mindst een gevinst. Og indsatsen? Du skulle bare klippe kuponen ud og stemme på dine favoritspil i syv kategorier. Plus naturligvis sende den herind INDEN fristen udløb (der var et par smuttere der til sidst).

Konkurrencen om årets spil var sej. Så sej, at selvom samtlige indsendte kuponer fik en præmie til omkring 200 kroner, havde dommerkomiteen svært ved at finde en hoved-vinder. Der var nemlig flere, hvis kuponer stemte 100% overens med det endelige resultat i alle syv kategorier - men ved lodtrækning fandt vi Jens K. Larsen fra Horsens, hovedvinder numero uno og nu den heldige ejer af en Commodore 64/II, en NCE-mus fra Magnafon, et super-joystick fra Wico og hot software for 10.000 kroner!

Lidt om præmierne

På højkant i den gigantiske Vælg-Årets-Spil konkurrence var en splinterny 64'er i den nye udformning, to stk. NCE-mus, 10 af de dyre WICO Three-way joysticks, 50 to-pak med disketter og over 400 stærke computerspil til C64/128, Amstrad, Spectrum og C16. Pris i snit: Omkring 200 kroner!

Alle, der fik indsendt kuponen rettidigt, har fået tilsendt et spil eller en af de andre flotte gevinster. Og samtidig har vores grand-prize vinder nummer et fået det helt store sæt: Computer, joystick, mus og masser af spil.

Vi lovede i sidste nummer at offentliggøre alle navnene på vinderne. Men da samtlige deltagere automatisk er vindere, vil vi hellere bruge de par sider i bladet til noget mere fornuftigt. En komplet vinderliste ligger imidlertid til gennemsyn på redaktionen, og vores nummer et skal naturligvis have sit navn med på vejen: Jens K. Larsen, Sundvej i Horsens.

- Det er bare fantastisk, så heldig man er indimellem, siger Jens til "SOFT". Han har vundet udstyr for omkring 13.000 kroner, udstyr han aldrig ville have kunnet købe ellers, da han i øjeblikket er under

YEAR

Så er årets spil 1986 valgt. 275 læsere var med til afstemningen sammen med 17 firmaer og præmier for 100.000 kroner. Hvem løb af med det gyldne joystick i de syv kategorier?



Konvertering 1986: "Bomb Jack"


Arcade Adventure 1986: "Asterix"

uddannelse og vil være revisor. Hvad han stemte på? Hans valg i alle syv kategorier passede med udfaldet i hele konkurrencen, so here follows...

Arcade-Action 1986: "Green Beret"

I Arcade-action kategorien var målet at finde et spil, der appelerede til både hurtighed og joystickkunnen. Et spil, der krævede sin mand ved en fireknap og bød på masser af action i bedste automatstil. Skyde-skyde eller videre i den dur. "Infiltrator" fra Chris Gray fik pæne stemmer i klassen og det samme gjorde "Commando", nok mest for sin handling med ene-mand-i-fjendeland, skyd-dig-igennem. Et handlingsforløb, der gik igen hos SAMTLIGE finalister i denne gruppe.

De tre absolutte topscorere i Arcade-action var "Rambo", "Ghosts 'n Goblins" og "Green Beret".

"Rambo" kender vi alle for fed grafik og masser af skyderi. "Ghosts 'n Goblins" har i de foregående fire måneder ligget nummer et på hitlisten og er først fornylig røget nedaf, så her er heller ingen overraskelse i en høj placering. Og "Green Beret" er masser af russere mod dig selv, en frihedselskende 'kaner med svaghed for flammekastere. Jo, "Green Beret" skal roses for en dejlig tankeløs handling, der går rent ind hos os action-freaks og masser af skyderi med minimalt plot. Ingen tvivl: "Beret" fortjente sin titel som Årets Arcade-Action spil 1986 i Danmark!

Shoot 'em up 1986: "Uridium"

Ja, du læste rigtigt: "Uridium" blev valgt til årets bedste skyd-først, spørg-bagefter spil. Endda med et overvældende flertal og næsten tre gange så mange stemmer som den nærmeste konkurrent.

I dag er der dukket mange "Uridium"-kopier op. Også nogle, der er bedre. Men "Uridium" var den første, og satte for et halvt års tid siden nye standarder for actionmættet handling, grafik og lyd.

Hewson har siden fulgt op med fede spil og markeret, at de sagtens kan drible lige så meget med en 64'er som vores søstermagasin "COMputer" kan, når de har lyst. Tænk bare på "Alleykat" eller "Firelord" for at nævne to...

"Alleykat" fik da også en pæn placering i kampen om årets Shoot 'em up 1986. Kun overhalet af "Uridium" og det vældigt fængslende "Crazy Comets" på en andenplads.

Konvertering 1986: "Bomb Jack"

Den kutteklædte bombemand fra Gladsaxe, hævneren med hætten, "Bomb Jack". Kært barn har mange navne, og den pæne unge herre med bomberne gemt i mappen er der også spurtet lige til tops på en flok dataskærme landet over.

I gruppen for konverteringer gik det ud på at vælge et spil, der har været på en automat og siden er blevet overført (konverteret) til hjemmedatamat. Men fremmedord har det måske ikke særligt godt med de yngste blandt læserne, for i afdelingen blev der både stemt på "V", "Jack the Nipper", "Cauldron II" og "Tau Ceti". Spil, der aldrig har været på en automat i nogen grillbar. Synd.

De fleste havde dog fattet, hvad det gik ud på. I hvert fald gik en andenplads også til Elite, dennegang for "Ghosts 'n Goblins", mens Imagines "Green Beret" løb af med bronzen i denne klasse. Et tidligere Konami-hit, der har redet højt i spillehallernes indre.

Simulationsspil 1986: "Silent Service"

Med simulationsspil mener vi spil, der simulerer en sport, et erhverv eller f.eks. en flysimulator. Og det kan næppe undre, at simulationsspecialisten Microprose scorede kegler (og points) i kampen om titlen som årets simulationsspilsproducent 1986. Faktisk tog de guldet med deres "Silent Service", et kamp- og simulationsspil, hvor du tager kontrol over en ubåd i krig og skal manøvrere alle dens instrumenter som i virkeligheden! "Silent Service" hittede foran "Infiltrator" (2. pladsen), hvor du i rollen som den hemmelige agent "Jimbo Baby" skal styre en heli-



Commodore

Magnadata

Dennis Bergstrøm Trading

3M

Piranha

Software Invasion

Design Design

Gremlin Graphics

Alligata

Micropool

martech

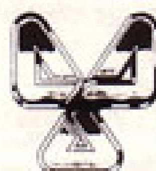
HEWSON

U.S. GOLD



Argus Press

ANCO



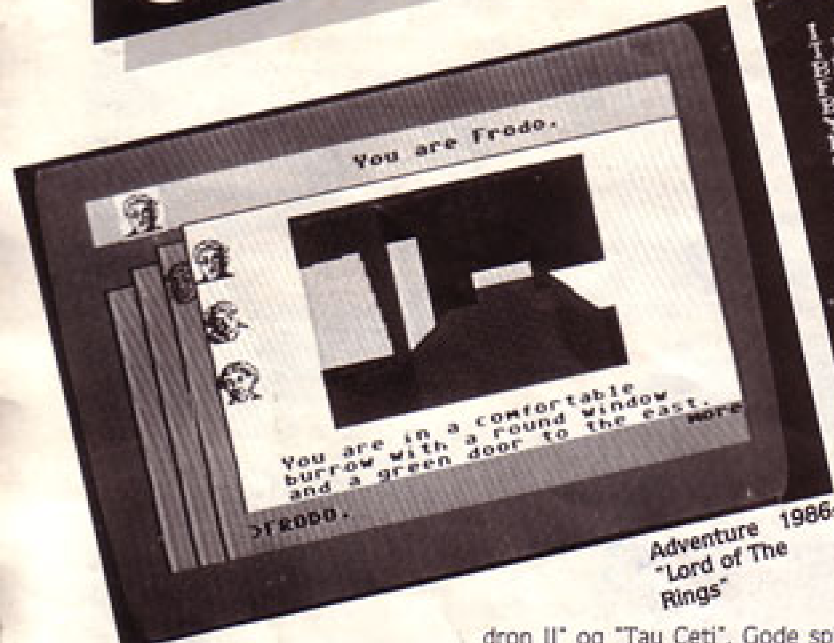
MIKRO-GEN



GAME OF THE YEAR



Text Adventure 1986: "I.D."



Adventure 1986: "Lord of The Rings"

kopter helt ind i fjendeland og derefter udforske fjendtligt område. Her er action og kamp kombineret med vel nok en af de mest realistiske helikopter-simulationer, vi har set til dato.

Andre finalister i denne kategori blev "Leaderboard Golf", årets mest roste golf-simulator til 64'eren, og "Ace of Aces", en ny flysimulator fra US Gold. Opad med tommelfingeren for sidstnævnte - det var bedre!

Arcade Adventure 1986: "Asterix"

I Arcade Adventure kategorien fik vi næsten lige så mange forskellige forslag, som der kom stemmesedler. Og ikke underligt: Der kom nemlig uhyggeligt mange rigtigt gode arc-ventures frem i 1986, også selvom denne spilklasse er relativt ny og en slags kombination af Arcadespil (dem med action) og adventurespil (dem med opgaver til din brain).

Arcade Adventures udmærker sig ved at have puzzles, ting du skal samle og små opgaver, du skal løse for at komme videre. Men i modsætning til adventures, skal du ikke skrive tekst ind. Det er nok at styre din figur med joysticket, også selvom mange arcade-adventures kræver logisk tænkning og en del omtanke.

"Asterix" vandt med en kneben sejr over "Quake Minus 1", "Cauldron II" og "Tau Ceti". Gode spil med gang i plus en handling, der også kan sætte liv i de små grå deroppe under hårrødderne.

"Asterix" fortjente sin førsteplads. Med et nemt plot, masser af locations, 13'er grafik og en del udfordringer hen ad vejen, er der nok at gi' sig i lag med. Selv for en hærdet gamer. Så tillykke, du gæve galler.

Adventure 1986: "Lord of the Rings"

Efterfølgeren til "The Hobbit" hedder "Lord of the Rings", et stærkt adventure, der blander grafiske still-billeder med en god handling. Der er mange puzzles og masser af locations, du skal udforske. Og det bedste ved det hele: Handlingen ligger tæt op ad den i Tolkiens bøger om Ringenes Herre.

"Borrowed Time" fik også høje points, sikkert på grund af dets styrke som et amerikansk kvalitetsadventure med mening i handlingen og udfordringer nok. Og så gik der en del stemmer til "The Pawn", der både bør roses for en excellent parser - helt i top hvad angår ordbehandling og forståelsesgrad - samt velgennemtænkt grafik i særklasse! Eneste minus til "The Pawn": Prisen. Det er et lidt for dyrt adventure for de fleste, trods den høje underholdningsværdi.

Så mon ikke vi kan konkludere, at "Lord of the Rings" fortjente sin titel som årets bedste adventure med tekst og grafik blandet? Flertallet af "SOFT"-læsere siger "Jo"!

Text Adventure 1986: "I.D."

Ingen tvivl om den sag: "I.D." blev årets vinder i kategorien for adventures kun med tekst på skærmen. "I.D." var spillet. Morten gav høje tal i sin SOFT CHECK anmeldelse for få numre siden. Og spillet, der adskiller sig fra øvrige adventures ved at der ikke er nogen locations eller rumbeskrivelser, men kun den samme maskine, du taler med hele tiden.

Dit mål er at afdække computerens identitet. Den ændrer sig hele tiden, så det er med at være om dig. Ja, med lidt god vilje kan "I.D." kaldes et adventure, der kræver stor psykologisk indsigt fra spillerens side. Og det er der jo noget ved...

De bedste spil sponsoret af de bedste firmaer

Så nemt var det at vælge Game of The Year 1986 i syv kategorier! Bag konkurrencen med præmier for 100.000 kroner stod en flok af landets fremmeste datafirmaer og de sejeste af softwarehusene fra England. Navne som Magnadata, 3M, Commodore og Wico kender du i forvejen - og hvem har ikke hørt om engelske softwareproducenter som f.eks. Hewson eller Martech?

"SOFT" har nu delt de gyldne joysticks ud til de respektive firmaer. Og præmierne er på vej ud til alle kuponindsendere. Tilbage er kun at håbe på spil i '87, der overgår, hvad vi nu har set, så vores Game of the Year 1987 bliver endnu bedre. We'll be back and we hope you will, too. For om et års tid skal der nemlig stemmes igen. Kampen om De Gyldne Joysticks 1987 - see you there!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

ÅRETS SPIL 1986 - VINDERNE AF DE GYLDNE JOYSTICKS

Arcade-Action: Green Beret (Imagine)
Shoot 'em up: Uridium (Hewson)
Konverteringer: Bomb Jack (Elite)
Simulationsspil: Silent Service (Microprose)
Arcade Adventure: Asterix (Melbourne)
Adventure:Lord of the Rings (Melbourne)
Text adventure: I.D. (Nu Wave/CRL)
ÅRETS SOFTWAREHUS 1986: MELBOURNE HOUSE

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave





* **NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.
* **DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.
* **TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.
* **CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder. (Vigtigt ved programlistninger)
* **SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.
* **24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.
* **BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.
* **BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.



Udskrift direkte fra skærm dump.

* **FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).
* **TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.
* **SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.
* **DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

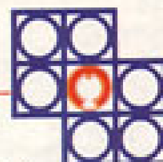
* **KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!
* **RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.
* **GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.
* **DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.



12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING (Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark

*) Også Commodore 128 - 64 mode.

INDOOR SPORTS

- DANSKE instruktioner
- DANSKE covers
- Grafik i særklasse fra DesignStar
- Tre forskellige spil: Bowling, Dart, Air-hockey
- Kontrollen over spillerne er yderst realistisk
- Man kan ændre sværhedsgrader, antal spillere, m.m.
- Op til 4 spillere på en gang
- Verdenspremiere i Skandinavien
- Indoor Sports – den nye generation af sportsspil!

PREMIERE I SKANDINAVIEN

Indoor Sports har verdenspremiere i Skandinavien. Det kommer fra USA, men vi er først ude med spillet !!!!!

BÅND 179.-

DISK 248.-

Indoor Sports udgives i Skandinavien af WORLD GAMES med tilladelse fra DesignStar Inc. WORLD GAMES er et registreret varemærke for World-Wide Software, International House, Center Boulevard, 2300 S. Indoor Sports må ikke kopieres, udlejes, udsendes i nogen som helst form uden skriftlig tilladelse fra DesignStar Inc.

Distribueres af:

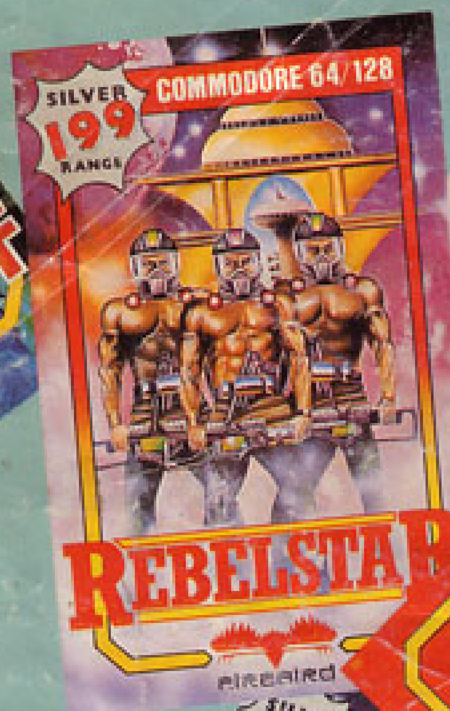
WORLD GAMES

Magna Trust
01 39 20 39

PCS
02 30 54 88



Firebird er en helt ny serie fremragende lavpris computerspil, hvor kvalitet og spilleglæde er i en klasse for sig selv.
Læs hvad den kritiske engelske presse skrev:







Thrust: "Hvis du vil have et brilliant spil til en meget lav pris, så smut hen og køb Thrust. Du vil spille hele natten".
Zzap

Galaxibirds: "For to tyvere er det et fund".
Zzap

Harvey Headbanger: "Alt i alt et fremragende spil".
C+VG

Collapse: "Jeg elsker det! Et af de bedste!"
Zzap

og sådan kunne vi blive ved.

3995
udsalg
incl. moms

Commodore 64
Amstrad
Commodore 16

Super Soft

01-11 32 83